熱血冒険ダンジョンカードバトル

# GRANDUEL
# グランデュエル

COLOR 専用

～深きダンジョンの秘宝～

# 君の戦略と戦術がカードバトルを進化させる。

## ライバルとのデュエルが君を強くする!!

## ダンジョンを探索し、カードを拾い集めろ!!

## カードは全部で約8000種類!!

## オリジナルグッズプレゼントキャンペーン!!

**A賞:グランデュエル・カードバトル基本セット**
**B賞:ボトムアップ見学ツアー**
**C賞:グランデュエル・トラベルセット**

製品版についているハガキのアンケートに答えて送ると「グランデュエル～深きダンジョンの秘宝～」の豪華なオリジナルグッズを、抽選でプレゼントします。

## 好評発売中!!

価格4,500円(税別)

※画面は開発中のものです。

※「赤外線通信」はゲームボーイカラーのみの機能です。

**株式会社 ボトムアップ**
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3インツ中野ビル8F
●ユーザーサポート TEL.03(3382)3611 月～金 9:30～18:00
●ホームページアドレス http://www.bottom-up.co.jp/

# ゲームボーイカラーで超ハデ爆発！
# 100のパズルや対戦でキミの頭も大爆発

GAME BOY COLOR
ゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

ゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ
SUPER BOMBLISS DX™
スーパーボンブリスデラックス
GAME BOY COLOR
すべてのGAME BOY共通

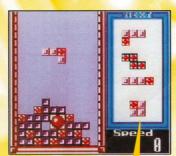
爆発メチャハデのデラックス·カラーバージョンが登場。通信対戦がさらにおもしろく、エキサイティングになることまちがいなし！考えに考え抜いて、みごとに大爆発クリアした時の、あの爽快感がたまらないパズルモードも新たに100問。君のチャレンジを待っている！

**ゲームボーイカラー対応**
**スーパーボンブリスデラックス**
**好評発売中！**
**3,980円（税別）**

## カラーでデカボム大炸裂！

ゲームボーイカラーだから爆発がメチャハデ。
爆弾ブロック4個でデカボムを作れば、もうボンブリス·パワー大爆発！
通信対戦がもっともっと楽しくなるぞ！

## 超難解パズルはナント100問！

規定のピース数でブロックを消していくパズルモードは全100問を用意。
たった1個のピースで画面のブロックが全部消せちゃったりするんだからね！

## カワイイおじゃまキャラ出現！

ファイトモードに登場するおじゃまキャラ。
ブロックの上をウロウロ動き回ったり、勝手にブロックを作ったり食べたりと、なにかと妨害してくるから要注意だ！

せっかく作ったデカボムを食われたり、フィールドに邪魔なブロックを置かれたりと奴らのお邪魔ぶりにはイライラさせられるっ！
だけど、こんな時こそ冷静でなければボンブリスマスターとはいえないっ！

**THE TETRIS CLUB**
**（ザ テトリス クラブ）に入会しよう！**

◎テトリスを愛する方ならどなたでも入会いただけます。◎会報・メンバー専用ホームページより、ビーピーエスから発売される新作やテトリスの情報をいち早く入手できます。◎テトリスオリジナルグッズの優先販売·プレゼント。◎会費無料。

ビーピーエスホームページ内 入会申し込みページから入会できます。 URL http://www.bps.co.jp/tetris/

お問い合わせは
●E-mailにて tetris@bps.co.jp ●お電話にて tel：045-475-3731
株式会社ビーピーエス「THE TETRIS CLUB（ザ テトリス クラブ）」事務局

株式会社ビーピーエス
BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.
〒222-8583 横浜市港北区新横浜3-24-5
TEL.045-475-3728 FAX.045-475-3727
http://www.bps.co.jp

2000 2 Feb.
最新情報満載号
VOL.41



# The 64DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

今年一番の思い出は、「ゼルダの伝説時のオカリナ」です。98年発売ですが、今年になってからもず〜っとプレイしています。そのほかにも色々印象に残るゲームはありましたが、やっぱりゼルダの記憶が鮮烈でしたね。表紙を制作する上でも、リンクが登場する号は自然とイメージがわいたものです。今月号のドンキーコングも非常に期待しているゲームなので、楽しくデザインができました。来年も、そんな素敵なゲームに出会いたいものです。では、皆さん良いお年を、そして、2000年もよろしく。

Cover Designer & CG 斉藤 浩一

## CONTENTS

## GAME INDEX



※一部のゲームタイトルは仮称です
●=N64 ●=64DD ●=SFC ●=GB

# N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

## General Outline

今月はこんなカンジ

### 2000年へ向けて、熾烈な年末商戦展開中！

この本が出る頃は年末商戦真っ盛り。みんなお目当てのソフトは決まったかな？クリスマス、お正月と1年でゲームが一番売れるこの時期だけど、カレンダー的には日付は1月。ちょいとさみしいカンジだけど、春先の大作ラッシュに向けて、情報収集はシッカリしておこう！もちろん大作ソフト以外にも、魅力的なゲームがイロイロあるし、GBもますます好調で、何を買おうか目移りしちゃうよね。

## Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

### 1 64DDサービスに変更点続々

12月1日、首を長ぁ～くして64DDの到着を待っていた全国の64DDユーザー。なのに64DDは来なかった…。数日してユーザーの手元に届いたのは1通のお詫びの手紙。さらにインターネットサービスの延期のお知らせが…。店頭販売も開始されるとのことで、ファンとしてはフクザツな心境だよね。

### 2 『実況パワフルプロ野球2000(仮)』、颯爽登場！

そろそろパワプロの季節だな～って思ってた矢先にコナミから「PS2で『パワプロ7』を出します」というアナウンス。少々ガックリ来ていたところに『実況パワフルプロ野球2000(仮)』のリリースが飛び込んできたぞ。なんとGB『パワプロクンポケット2(仮)』も登場とのこと。まだくわしい内容は不明だけど、ファンのみんなもこれで一安心かな？

### 3 台湾大地震の影響か？ROMカートリッジ不足深刻

1999年9月に発生した台湾大地震。多くの被害を引き起こしたこの地震は、N64やGBに対しても大きな影響を与えているようだ。台湾の半導体製造工場が地震によって大きな打撃を受けたために、発売延期・出荷量調整を行うソフトが続出した模様。『スターツインズ』や『ゴエモン』などは発売日が延期になり、『ドンキーコング64』も出荷本数が予定を大きく下回っているようだ。

## Coming Soon

12月21日～1月20日

チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース
12月24日●6800円

ロボットポンコッツ64 ～7つの海のカラメル～
12月24日●6800円

悪魔城ドラキュラ黙示録外伝 ～レジェンド オブ コーネル～
12月25日●7800円

ゴエモンもののけ双六
12月25日●7800円

## 1月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

| 日 | 曜日 | 内容 |
|---|---|---|
| 1 | (土) 元旦 | 元旦 |
| 2 | (日) | 旅順要塞のロシア軍が降伏(1905年) |
| 3 | (月) | 鳥羽伏見の戦いで幕府軍敗北(1868年) |
| 4 | (火) | 名古屋城の金のシャチホコが盗まれる(1937年) |
| 5 | (水) | 楠木正行、四条畷で戦死(1348年) |
| 6 | (木) | シュリーマン誕生(1822年) |
| 7 | (金) | 七草がゆを炊き、無病息災を祈る |
| 8 | (土) | GB マリー/エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術師～ |
| 9 | (日) | エジプトのアスワンハイダム起工(1960年) |
| 10 | (月) 成人の日 | 源義仲、征夷大将軍に任官(1184年) |
| 11 | (火) | 日本初の人工衛星「おおすみ」打ち上げ(1970年) |
| 12 | (水) | 大相撲が初めてラジオで中継される(1928年) |
| 13 | (木) | 源頼朝、没(1199年) |
| 14 | (金) | 昭和基地で犬のタロ、ジロが奇跡的に発見(1959年) |
| 15 | (土) | GB ジャックの大冒険 |
| 16 | (日) | アメリカで禁酒法を施行(1920年) |
| 17 | (月) | 原潜ノーチラス号、初航海(1955年) |
| 18 | (火) | 江戸市中で大火(振袖火事)(1657年) |
| 19 | (水) | 勝海舟、没(1899年) |
| 20 | (木) | 源義仲、義経らに討たれ戦死(1184年) |
| 21 | (金) | 64DREAM 3月号発売<br>GB なかよしペットシリーズ かわいいハムスター |
| 22 | (土) | 初めて東京に電灯が灯る(1887年) |
| 23 | (日) | 湯川秀樹誕生(1907) |
| 24 | (月) | 幸徳秋水ら大逆事件関係者、処刑される(1911年) |
| 25 | (火) | 八甲田山で演習中の陸軍将兵が遭難(1902年) |
| 26 | (水) | ダグラス・マッカーサー誕生(1880年) |
| 27 | (木) | GB ハイパーオリンピック ウィンター2000 |
| 28 | (金) | 64 バーチャルプロレス2～王道継承～<br>64 バイオハザード2<br>GB ドンキーコングディンキー&ディクシー(仮) |
| 29 | (土) | 後醍醐天皇、建武の新政を始める(1334年) |
| 30 | (日) | ヒトラー、内閣を組織しドイツの全権を握る(1933年) |
| 31 | (月) | スターリン、トロツキーを国外に追放する(1929年) |

# N64ソフト発売カレンダー （12月10日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

| 発売時期 | タイトル | ジャンル | 発売元 | 発売日 | 価格 | 本誌掲載ページ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 12月 | ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～ | RPG | ハドソン | 12月24日♥ | 6800円 | 45 | 122 |
| | チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース | RAC | タカラ | ◆12月24日♥ | 6800円 | 47 | 124 |
| | 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝レジェンドオブコーネル | ACT | コナミ | ◆12月25日♥ | 7800円 | - | 122 |
| | ゴエモンもののけ双六 | TAB | コナミ | ◆12月25日♥ | 7800円 | - | 124 |
| 99年 | フライトシミュレーター（仮） | SLG | ビデオシステム | 99年 | 未定 | - | 123 |
| 1月 | バーチャルプロレス2～王道継承～ | SPT | アスミック・エースエンタテイメント | 2000年1月28日♥ | 6980円 | 46 | 123 |
| | バイオハザード 2 | ADV | カプコン | ◆2000年1月28日♥ | 7800円 | 34 | 123 |
| 2月 | トップギア・ラリー2 | RAC | ケムコ | ◆2000年2月上旬 | 6980円 | 49 | 124 |
| | スーパーブラックバス64 | SLG | スターフィッシュ | 2000年2月中旬 | 6800円（予） | - | 123 |
| | トップギア・ハイパーバイク | RAC | ケムコ | ◆2000年2月 | 6980円（予） | 48 | 124 |
| 3月 | NEW! ガントレット（仮） | ACT | エポック社 | 2000年3月 | 6800円（予） | 39 | 122 |
| | ◆星のカービィ64 | ACT | 任天堂 | 2000年3月 | 6800円 | 22 | 122 |
| | ゼルダの伝説外伝（仮） | ACT | 任天堂 | 2000年3月 | 6800円（予） | 10 | 122 |
| | ちゃんばらファイター | 格闘ACT | ボトムアップ | ◆2000年3月 | 6980円 | - | 123 |
| 4月 | 糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！ | SPT | 任天堂 | 2000年4月 | 6800円 | 26 | 123 |
| | 忍たま乱太郎64ゲームギャラリー | PUZ | カルチャーブレーン | ◆2000年4月予定 | 6480円（予） | - | 123 |
| 5月 | MOTHER 3 豚王の最期 | RPG | 任天堂 | 2000年5月 | 6800円 | - | 122 |
| 春 | 64ウォーズ | SLG | ハドソン | 2000年春 | 6800円 | - | 123 |
| | VIEW POINT 2064 | SHT | サミー | 2000年春 | 7800円 | - | 123 |
| | 大刀～ダイカタナ～ | SHT | ケムコ | 2000年春予定 | 6980円 | - | 123 |
| 2000年 | スーパーマリオRPG2（仮） | RPG | 任天堂 | 2000年 | 6800円 | 24 | 122 |
| | パーフェクトダーク（仮） | SHT | 任天堂 | 2000年 | 6800円 | - | 123 |
| | エキサイトバイク64（仮） | RAC | 任天堂 | 2000年 | 5800円 | - | 124 |
| 未定 | コンカーズクエスト（仮） | ACT | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 122 |
| | パネルでポン64（仮） | PUZ | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | 123 |
| | ◆スリッ駆　ラジッ駆 | RAC | 任天堂 | 未定 | 5800円 | - | 124 |
| | ファイアーエムブレム64（仮） | SLG | 任天堂 | 未定 | 未定 | - | - |
| | ウルトラベースボール実名版64 | SPT | カルチャーブレーン | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | WIPE OUT64 | RAC | ココナッツジャパンエンタテイメント | 未定 | 7980円 | - | - |
| | NEW! 実況パワフルプロ野球2000（仮） | SPT | コナミ | 未定 | 未定 | 44 | - |
| | 動物番長（仮） | ETC | 開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | レブ・リミット | RAC | セタ | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | 64風来のシレン（仮） | RPG | チュンソフト | 未定 | 未定 | - | 122 |

# 64DDソフト発売カレンダー （12月10日現在）

基本的に見方はN64ソフト発売カレンダーと同じ。
★…ランドネットの会員コース内容に含まれるソフト（価格は会費込み）

| 発売時期 | タイトル | ジャンル | 開発元 | 発売日 | 価格 | 本誌掲載ページ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2月 | シムシティー64 | SLG | 開発／HAL研 | 2000年2月 | ★ | - | 124 |
| | マリオアーティスト タレントスタジオ | ETC | 開発／任天堂 | 2000年2月 | ★ | - | 125 |
| 4月 | エフゼロエックス エクスパン ションキット（仮） | RAC | 開発／任天堂 | 2000年4月 | ★ | - | 125 |
| | マリオアーティスト ポリゴンスタジオ | ETC | 開発／任天堂 | 2000年4月 | ★ | | 125 |
| 春 | 日本プロゴルフツアー64（仮） | SPT | 開発／セタ | ◆2000年春予定 | 未定 | 113 | 125 |
| | 現代大戦略 Ultimate War | SLG | 開発／セタ | ◆2000年春予定 | 未定 | 112 | 125 |
| 夏 | NEW! 巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合（仮） | ETC | 未定 | 2000年初夏 | 未定 | - | - |
| 未定 | ゼルダの伝説DD（仮） | ACT | 開発／任天堂 | 未定 | 未定 | - | 124 |
| | キャベツ（仮） | SLG | 開発／HAL研 | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | ウォール街（仮） | SLG | 未定 | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | 井出洋介の麻雀塾 | TAB | 開発／セタ | 未定 | 未定 | 113 | 125 |
| | 将棋（仮） | TAB | ◆未定 | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | サウンドメーカー（仮） | ETC | 未定 | 未定 | 未定 | - | 125 |
| | DT DD版（仮） | ETC | 開発/ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト） | 未定 | 未定 | - | 125 |

はみだしカレンダー

カレンダー新登場の『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』は『ドシン』とリンクして遊ぶゲームらしい。くわしくは64DD情報局の110ページへ急げ！要チェックだぜ！

# 読者が選ぶN64ドリームランキング

N64 DOKI DOKI DREAM RANKING

## 読者が選ぶ期待の新作TOP20

| 順位 | PT数 | 前号順位 | タイトル | 発売元・ジャンル・発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 4920 | 1(→) | ゼルダの伝説外伝(仮) | ●任天堂●ACT●2000年3月 |
| 2 | 2560 | 4(↑) | ドンキーコング64 | ●任天堂●ACT●発売中 |
| 3 | 2256 | 3(→) | MOTHER3　豚王の最期 | ●任天堂●RPG●2000年5月 |
| 4 | 1864 | 2(↓) | 星のカービイ64 | ●任天堂●ACT●2000年3月 |
| 5 | 1728 | 6(↑) | マリオパーティ2 | ●任天堂●TAB●発売中 |
| 6 | 1664 | 5(↓) | スーパーマリオRPG2(仮) | ●任天堂●RPG●2000年 |
| 7 | 784 | 9(↑) | バイオハザード2 | ●カプコン●ADV●2000年1月28日 |
| 8 | 776 | 8(→) | パーフェクトダーク(仮) | ●任天堂●SHT●2000年 |
| 9 | 696 | 12(↑) | ぷよぷよ〜んパーティー | ●コンパイル●PUZ●発売中 |
| 10 | 648 | 15(↑) | 爆ボンバーマン2 | ●ハドソン●ACT●発売中 |
| 11 | 544 | 10(↓) | シムシティー64 | ●開発/HAL研●SLG●2000年2月 |
| 12 | 432 | 13(↑) | 巨人のドシン1(イチ) | ●開発/パーラム(MGM)●ETC●発売中 |
| 13 | 416 | 11(↓) | マリオアーティストタレントスタジオ | ●開発/任天堂●ETC●2000年2月 |
| 14 | 392 | 14(→) | ファイアーエムブレム64(仮) | ●任天堂●SLG●未定 |
| 15 | 336 | 17(↑) | 糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！ | ●任天堂●SPT●2000年4月 |
| 16 | 328 | 初 | 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝〜レジェンドオブコーネル〜 | ●コナミ●ACT●12月25日 |
| 17 | 320 | 16(↓) | エフゼロエックス　エクスパンションキット(仮) | ●開発/任天堂●RAC●2000年4月 |
| 18 | 306 | 19(↑) | マリオアーティストペイントスタジオ | ●開発/任天堂●ETC●発売中 |
| 19 | 216 | 初 | ウォール街(仮) | ●開発/？●SLG●未定 |
| 20 | 210 | 18(↓) | ゴエモンもののけ双六 | ●コナミ●TAB●12月25日 |

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↓↑は前回順位との比較。-は前回20位圏外のタイトル。集計期間…10月22日〜11月7日。新作の期待度アンケートとなるため、この期間に発売中のタイトルは含まれません。

### 今月のお言葉 ▶『ドンキーコング64』が急浮上！でもゼルダのトップは今月も揺るがず

今月のランキング戦線は、12月10日に発売された『ドンキーコング64』が先月の4位から2位へと2ランクアップ。テレビアニメの放送開始と、ゲーム自体が発売直前だったのが追い風となったか？1位の『ゼルダ外伝』と3位の『マザー3』は相変わらずの安定した人気で順位変わらず。ちなみに、16位『悪魔城ドラキュラ黙示録外伝』は、今回が初のランクイン。

◀おしくも1位はのがしたものの、いまじゃテレビでも大人気のドンキーコング。もちろん、ゲームの方も遊びごたえは充分以上！ってところだね

## コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／実質集計期間…11月8日〜12月5日

| 順位 | PT | 前号順位 | タイトル | 発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2429 | 2(↑) | ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ | 99/1/21 |
| 2 | 1647 | 1(↓) | スーパーロボット大戦64 | 99/10/29 |
| 3 | 1126 | 初 | 爆ボンバーマン2 | 99/12/3 |
| 4 | 962 | 初 | スターツインズ | 99/12/1 |
| 5 | 758 | 3(↓) | ポケモンスタジアム2 | 99/4/30 |
| 6 | 322 | 5(↓) | マリオパーティ | 98/12/18 |
| 7 | 236 | 初 | ぷよぷよ〜んパーティー | 99/12/3 |
| 8 | 231 | 9(↑) | ゴールデンアイ007 | 97/8/23 |
| 9 | 199 | 4(↓) | マリオゴルフ64 | 99/6/11 |
| 10 | － | - | マリオカート64 | 96/12/14 |

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

### PICK UP! スターツインズ

おなじみのレア社からやってきたシューティングゲーム。広いマップを走り回り、いろんな武器を使い分けながら戦おう。ムツゴロウさんが登場するコマーシャルも楽しいよね。

## 感動！このゲームは泣けた！TOP30

12月号読者アンケートより

| 順位 | PT | タイトル | 機種 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1424 | ゼルダの伝説時のオカリナ | N64 |
| 2 | 464 | MOTHER2 ギーグの逆襲 | SFC |
| 3 | 288 | ワンダープロジェクトJ2 | N64 |
| 4 | 256 | スーパーマリオ64 | N64 |
| 5 | 240 | スターフォックス64 | N64 |
| 6 | 192 | ドラゴンクエストV | SFC |
| 7 | 161 | ゼルダの伝説夢を見る島 | GB |
| 8 | 144 | ファイナルファンタジーVII | PS |
| 9 | 137 | クロノ・トリガー | SFC |
| 10 | 128 | ドラゴンクエストVI | SFC |
| 11 | 112 | スーパーマリオRPG | SFC |
| 12 | 96 | マリオパーティ | N64 |
| 13 | 91 | スターオーシャンセカンドストーリー | PS |
| 14 | 82 | 牧場物語2 | N64 |
| 15 | 80 | ファイアーエムブレム聖戦の系譜 | SFC |
| 16 | 73 | ファイナルファンタジーVIII | PS |
| 17 | 65 | オウガバトル64〜PersonofLordlyCaliber〜 | N64 |
| 18 | 64 | ニンテンドウオールスター！大乱闘 スマッシュブラザーズ | N64 |
| 19 | 60 | ヨッシーストーリー | N64 |
| 20 | 54 | ポケットモンスター（赤・青・緑・ピカチュウ） | GB |
| 21 | 51 | MOTHER | FC |
| 22 | 48 | ドラゴンクエストIII | FC |
| 23 | 46 | ファイナルファンタジーVI | SFC |
| 24 | 45 | ファイナルファンタジーIV | SFC |
| 25 | 44 | ドラゴンクエストII | FC |
| 26 | 40 | ファイナルファンタジーIII | FC |
| 27 | 38 | スターオーシャン | SFC |
| 28 | 36 | メタルギアソリッド | PS |
| 29 | 33 | マリオゴルフ | N64 |
| 30 | 32 | Saga2 | GB |

## GBソフト・これはおすすめTOP30

12月号読者アンケートより

| 順位 | PT | タイトル |
|---|---|---|
| 1 | 1264 | ポケットモンスター（赤・青・緑・ピカチュウ） |
| 2 | 768 | ゼルダの伝説夢を見る島DX |
| 3 | 368 | ポケットモンスター金・銀 |
| 4 | 320 | ドラゴンクエストI・II |
| 5 | 304 | ドラクエモンスターズ |
| 6 | 256 | ポケモンカードGB |
| 7 | 224 | テトリスDX |
| 8 | 208 | マリオゴルフGB |
| 9 | 176 | 星のカービィ2 |
| 10 | 144 | ドクターマリオ |
| 11 | 137 | カエルの為に鐘は鳴る |
| 12 | 136 | 風来のシレンGB |
| 13 | 128 | ビートマニアGB |
| 14 | 119 | ワリオランド2 |
| 15 | 112 | ポケモンピンボール |
| 16 | 111 | サバイバルキッズ |
| 17 | 99 | ポケットカメラ |
| 18 | 96 | ゲームボーイギャラリー |
| 19 | 95 | ドンキーコング |
| 20 | 93 | スーパーマリオブラザーズDX |
| 21 | 92 | スーパーマリオランド2 |
| 22 | 91 | 星のカービィ |
| 23 | 84 | 遊戯王デュエルモンスターズ |
| 24 | 83 | カービィのきらきらきっず |
| 25 | 80 | マリオのピクロス |
| 26 | 75 | メトロイド2 |
| 27 | 74 | メダロッド2 |
| 28 | 64 | 牧場物語 |
| 29 | 55 | モグラーニャ |
| 30 | 48 | スーパーマリオランド |

### やっぱりポケモンは強かった！

大方の予想どおり、ダントツのトップは『ポケモン』。世界中の人々を夢中にさせる、このゲームの強さを改めて見せつけられました。発売前のはずの『金銀』まで入ってるのはそれだけ期待が大きいっていうことなのかな？

やっぱり『ポケモン』の貫禄勝ち。まあ、こうなることはだいたい予想できたんだが(笑)

期待のランキングでの「外伝」にまけない大健闘。『ゼルダの伝説 夢を見る島』

やっぱり衰えない、根強い人気で上位に食い込んだ『ドラゴンクエストI・II』

### 泣けるソフトあれこれ

意外と多かった「ゲームで泣いたりはしないよ」という回答。でも、人間って「泣きのツボ」みたいなのがあって、ゲームでも、映画や本でもそこをついてくる話に出くわすと、つい反射的に泣いちゃったりする。だから、こう答えた人も、下に挙げたゲームあたりには「ついツボをつかれて…」なんてこともあるかも？

「泣かせ」という面でも圧倒的な強さをほこる『ゼルダ』でした

ジョゼットの一生懸命さにおもわずもらい泣きの『J2』

誰でも素直に楽しめて、素直に泣ける『MOTHER2』

親子何代にもわたる大河ドラマが感動を呼ぶ『ドラクエV』

## NINTENDO POWER書き換え件数TOP10

任天堂ホームページより

| 順位 | タイトル | メーカー |
|---|---|---|
| 1 | ファイアーエムブレムトラキア776 | 任天堂 |
| 2 | トルネコの大冒険不思議のダンジョン | チュンソフト |
| 3 | スーパーマリオコレクション | 任天堂 |
| 4 | ファイアーエムブレム聖戦の系譜 | 任天堂 |
| 5 | スーパーマリオワールド | 任天堂 |
| 6 | MOTHER2 ギーグの逆襲 | 任天堂 |
| 7 | お絵かきロジック2 | 世界文化社 |
| 8 | ドカポン3・2・1〜嵐を呼ぶ友情〜 | アスミック |
| 9 | ダービースタリオン98 | 任天堂 |
| 10 | ファイアーエムブレム紋章の謎 | 任天堂 |

### 11月のSFC書き換えランキング

というわけで、トップはもちろん『トラキア776』。それだけじゃなくて、『聖戦の系譜』と『紋章の謎』もしっかりランクイン！ やっぱり旧作もやってみたい！というファンが多かったということなんだろうね。

最新作『トラキア776』とご一緒に旧作もいかがでしょうか？（某ファーストフード風に）

# THE LEGEND OF ZELDA®

## ゼルダの伝説 外伝（仮）

| タイトル | ゼルダの伝説 外伝（仮） |
| --- | --- |
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 2000年3月 |
| 価格 | 6800円（予価） |
| ジャンル | 3DアクションRPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | メモリー拡張パック専用 |
| | 振動パック対応 |


※画面は開発中のものです

**毎月順調に発表され続ける新画面。最初は『時のオカリナ』とはちょっとだけ違うゲームだと思っていたけど、どうやらまったく新しいゲームになりそうな予感。でも『時のオカリナ』をプレイしていれば、おもしろさ倍増は保証付き。そこの新人さん、春までにプレイしておくように！**

## 山岳地帯に雪が降る？さ…さむいゴロ

### 月の影響による異常気象か？

『時のオカリナ』のハイラルは、こども・おとなを通じて、わりと暖かな空気の漂う世界だった。おとなの城下町やゾーラの泉、氷の洞窟など、いくつかの例外もあったけど、基本的には春、もしくは初夏の匂いを強く感じたのではないだろうか？ そんなあなたに大ニュース。今度の『ゼルダ』では、雪景色をタンノーできます！ ゴロンと言えば岩、岩と言えばゴロン。そんなイメージも吹き飛ぶほどのミスマッチ！ 雪山にたたずむゴロン！ こんな単純なシチュエーションの変更ですら、ワクワクしてこない？ 今回公開されたこの場所が、デスマウンテンと呼ばれる場所なのかは不明だけど、いずれにしろゴロン族がたくさん暮らしている土地のようだ。

➡デスマウンテン火口に向かう登山道は、おっそろしく危険。この熱さにくらべれば、雪なんてへっちゃら？

⬅雪なんかまったくなかったゴロン山岳地帯。デスマウンテン火口が近く、どっちかというとアチッチ～なフンイキ

⬆あまりの寒さに腕をすりすりするリンク。このモーションは、『時のオカリナ』でも見ることができた。コントローラに触れずにしばらく放っておくと、くしゃみまでするおまけつき。氷の洞窟などでチェック！

➡相変わらずゴロゴロ言っているゴロン族。リンクのように、やっぱり腕をすりすりしていてなんかかわいいゴロ。話しかけると門番をしているらしい。ってことは、門の中はゴロンシティ？

※青いワクの画面写真は、すべて『時のオカリナ』のものです。

# ゴロンリンクの必殺ワザ炎パンチだゴロ

## 熱いビートを感じるパンチ!!

『マリオ64』の「さむいさむいマウンテン」を覚えているだろうか？　どことなく、あの懐かしい山を思いださせる画面だ。夏のスペースワールドで、まるまりダッシュを使った「ゴロンデスレース」というミニゲームをプレイできたが、あのときは雪なんてなかった。夏に見た画面に雪がなくて、12月に届いた画面に雪が積もっていると、なんだか季節の流れを感じますなあ…。となごんでいる場合ではない。お面を装備したときのそれぞれの専用アクションはこれまでお伝えしてきたが、ここにきてゴロンのパンチが新しく生まれ変わったぞ。その名も「ファイヤーパンチだゴロ」（←予想）。

⬆ゴロンのお面を装備したリンク。なんか『タレントスタジオ』で作った、へんてこな人みたいだけど…、それはともかく、Bでパンチ、Aでまるまりダッシュ（魔法メーター消費）は、夏のショーのままのようだ

まるまりダッシュは猛スピードでゴロゴロ!!

➡パンチのグラフィックは、夏のショーから大幅スケールアップ。なんと炎のパンチ。こんなにでかい雪玉だって、一発でドッカーン、ゴロ！

## ゴロンのタイコ？

今回届いた画面のアイテムアイコンをチェックすると、初登場のものが1つある。ゴロンのお面を装備したときだけ現れていて、そのカタチから判別すると、オカリナの代わりとなるタイコではないだろうか。ゴロンでオカリナボタンを押すと、タイコを叩きだすっていうのは知ってるでしょ？

**リンクのとき**

**ゴロンのお面をつけたとき**

⬆ゴロンのお面を装備していると弓が使えない。たぶん、攻撃系のアイテムは全部ダメなんじゃないだろうか？そのかわりのファイヤーパンチってこと？　で、これってタイコだよね？

## サブタイトル決定当日の話

12月3日現在、サブタイトルは決定していない。ただ、宮本さんによると、どうやらこの日がサブタイトルを決める日だったようなのだ（インタビュー本編は83ページへゴー！）。「この取材の後、いくつかの候補の中からこれや！ってパチッとするだけです（笑）。『外伝』っていうのははずしてしまおうと思っているんですよ。かなり海外では評判がいいんですけどね、『GAIDEN』っていうのは。でも日本で『外伝』っていうのはいまいち抵抗があって…。サブタイトルはねえ…、『ゼルダの伝説…ほにゃららのほにゃらら』。それじゃあわからないか（笑）。えー、『ほにゃららの…お面』って感じでしょうね。『ほにゃららのマスク』とか…、そういう感じになると思います。けど、『月のなんとか』っていうのも残っているんで、どっちかになるでしょう」（宮本さん）

THE LEGEND OF ZELDA

○○のお面

SFC版

ゲームボーイ版

N64版

**外伝？**

「今日にでも決めて、1回画面にポーンって出してみようということになっているんです。ですから、年内には候補から選ばれると思います」（宮本さん）

# デクナッツの王国で出会った謎のサル

## デクナッツの王との出会い

今度はガラリとフンイキを変えて、デクナッツの王国にご招待。スペースワールドで見た「ナッツシティー」と同じ場所だろうか？ ここでストーリーのおさらい。スタルキッドにエポナを奪われ、姿をデクナッツに変えられたリンク。新しい相棒の妖精ベルとスタルキッドを探す旅に出て、やがて訪れるのがこの場所らしい…。前ページの雪山とはまったくかけはなれた場所のようだが、そもそも『ゼルダ外伝』とは、いくつかの独立した冒険を集めたオムニバス形式のようなゲームになるようだ。

⬆公開されているストーリーの断片から想像すると、物語の冒頭では、デクナッツのお面がはずせないってこと…？

哀れなリンクです……

⬆てるてるぼうずのようなやつらが近寄ってきた。こっちがこの姿なんだから、まさか攻撃されるとは思わないけど…

⬆王様はリンクをデクナッツ族だと思いこんでいるようだ。この場でお面をはずすと、きっと話がややこしくなるんだろう…

つぎへ
オイラの話 信じてくれよ・・・
50

## 子ザルの話を聞いとくれ

任天堂のゲームと言えばサルである。サルを見つけたら助けること。疑ってはいけない。きっと何かの役に立つ。何故かは聞くな。そういうことになっているのだ。で、『ゼルダ外伝』にもサルが登場。スペースワールドのときとはシチュエーションが違うけど、気にしない気にしない（ひょっとして別のサルかも？）。

⬆これは助けてあげた後の写真かな…？ 何はともあれサルの縄はとけ、リンクのお面もはずれている。サルが取ってくれたのか？旅の仲間になるのか？

## もしもしカメよ新キャラよ

コウラは固い？

初登場の敵キャラが公開された。カメと言えば、SFC版に登場したパメットを思い出す。コウラが固くて剣では歯が立たなかったが、ハンマーで地面を叩くとひっくり返り、そこを剣で攻撃するとラクに倒せた。こいつも同じ特性を持つのかどうかはわからないけど、この大きさでひっくり返るとなかなかユカイな絵になると思う。ちなみにスペースワールド以降、敵キャラらしい敵キャラが発表されたのはこいつがお初。名前も教えて！

# 京都直送『ゼルダ外伝』開発レポート!!

**実際に開発現場を見ているワケではないが、新着写真や宮本さんの話からは、開発絶好調のフンイキが強く感じられる。待つのはいやだという人も、あたたかく見守っている人も、とりあえずこのレポートをチェック！**

83ページからのインタビュー取材で、ひさしぶりに宮本さんに会ってきた。夏のスペースワールド以来だ。インタビュー本編を読んでもらえばわかるように、いま宮本さんはさまざまな仕事を抱えていて、『ゼルダ外伝』に関してはプロデューサーの立場を守り続けている。「自分が仕様を書かないと仕事が進まないのがディレクターで、このあたりはこんな感じでいいから、よろしくやっといてよと言って帰れるのがプロデューサーです（笑）」（96年12月・『時のオカリナ』開発初期のインタビュー）とは言いつつも、実際には抱えている仕事が多いのでそんなワケにもいかないはずだ。どちらにしろ、宮本プロデューサーが（あたたかく？）見守り、『時のオカリナ』のスタッフによって、開発は順調に進められている。

「一時期は『時のオカリナ』の半分くらいのスタッフでやっていたんですけど、春過ぎくらいから徐々に戻し、結局今は7割ぐらいのスタッフでやっています」。シナリオディレクターの大澤さんは、『外伝』チームに入っていない。そういったスタッフの入れ替えも何組かはあるだろうから、新しいニュアンスをゲームのいろいろな部分で見られることになるだろう。「僕らは、前作と同じシステムを使っているので…と控えめに言っているんですけど、昨日アメリカに向けてプレゼンをしたら、ぜんぜん新しいですよね！って、みんなが言うてはって…。大丈夫なんかなあ…」と宮本さんはやや心配顔だったけど、第三者がちゃんとそう感じてくれたことは事実なのだから、新しいニュアンスには大いに期待していいだろう。

それにしても気になるのが発売日だ。発売日の延期は『ゼルダ』ファンなら慣れっこかもしれないけど、決してうれしいものではない。スペースワールドのときは「11月の時点で、まだ1年はかかる…と開発チームに言われたら、開発そのものをやめるからな、って言ってあるんです」と頼もしい発言も飛び出したが、実際11月を過ぎてどうなったかというと…。「乗り越えました。3月と約束していますが、それは大きくずれないと思います…。まあ、夏までには完成するということは変わりないです。うまくいけば3月に売りたいと、まだ思ってますし。こう言ったときは危ないかも（笑）」なんだか安心していいのか、不安を覚えるべきなのかよくわからないが、『時のオカリナ』の発売延期で感じたような「本当に出るんだろうか…」という絶望感は、今回はまったくない。ただ、こんな気になる発言もあった。「お客さんにどう言われるかわからないけど…、僕はね、じっくり作ってローカライズ（各国語への翻訳作業）を全部やって、世界に向けて同じ日にどーんと発売したいなと思ってるんですけどね。あとは営業との話になるんですけど…」現状の3月というのは、もちろん日本語版だけを考えてのスケジュールだ。もしそうなったとすれば、当然数カ月は遅れることになってしまうが…。まあ、宮本さんのこの気持ちはすごくわかる。世界中の『時のオカリナ』のお客さんの中で、日本人は7人に1人しかいないのだ。日本人の立場として言えば、世界で最初にプレイできるという特権は守りたいけど…。このローカライズ問題以外にも、他の商品とのぶつかり具合や、

会社の決算期（3月）を迎えることや、発売日決定にはいろいろな要素が絡んでくるので、部外者としてはどのような結論が出るのかをひたすら待つしかないだろう。

その他に新しい情報としては「ボスはみんな新しく作っていて、4種類のボスが出てきます。4種類は最低…、作っていました（笑）。全部でいくついるのか知りません」とか、「前作よりおとなでのプレイ時間は、少ない比率になります。いま、ユーザーがどっちで遊びたいのかというのを聞いて回っているんですけどね。いまのところ、絶対おとなでなければイヤだ！という人はいないんですけど、どちらかと言えばおとなでプレイする時間が多いほうがいい、という人が多いんです。でも、開発サイドとしては、こどものほうが好きなんで…」とか、「エンディングをどうするかは、迷いはなくなったはずです。マルチエンディングにはなりません」とか、いろいろ語ってくれた。宮本さんがよく使う言葉に「大らか」というのがあるが、それにならって大らかに待ちましょうかねえ。ああ楽しみ。

攻略続報!!
タイトル　ドンキーコング64
発売元　任天堂（開発:レア）
発売日　発売中
価格　7800円（メモリー拡張パック同梱）
ジャンル　アクション
プレイ人数　1～4人用
備考　メモリー拡張パック専用
振動パック対応
DONKEY KONG® 64
ドンキーコング64
コング5匹で大冒険!!

# タイニー、ランキー、チャンキーを助け出そう!

盗まれたゴールデンバナナを取り返し、にっくきキングクルールをやっつけるための冒険へ出かけたドンキーコング。でも、クルールと対戦するには、さらわれたコングたち4匹を全員助けなくちゃいけないんだ。先月号では、ディディーの救出方法を紹介したけど、今月は残り3匹の助け方を紹介するぞ。タイニーとランキーは「アステカンウィンド」で、チャンキーは「マッドファクトリー」で助けることができるんだ。全員そろえば、いままで行けなかった所に行くことだってできるようになるぞ。見出しの左側にある顔アイコンは、攻略に使用するキャラクターだよ。

ジャングルガーデンにつかまっているディディー。ドンキーで助けよう

ディディーを助ければ、タッグバレルでディディーと交代できるぞ

## タイニーを救出!!

ディディーでアステカンウィンドへ行こう。まず、2番のワープパッドの近くにある神殿の壁にあるディディー用武器スイッチをヒットして扉を開けよう。そして、神殿内のコングスイッチを押して仕掛けを作動し、壁にできた足場を登る。次に、向かいの壁にある武器スイッチをヒットして足場を作り、向こう側へ渡ろう。そこにあるサウンドパッドでギターを演奏すると、神殿中央にある水中の通路を通ってタイニーの捕らわれているところに行けるようになる。そして、ディディータックルで、ディディーの顔のあるボタンを押し、文字が書いてある石版を「KONG」の順に押せばOKだ。

この神殿に入ろう

サルの顔に足場が!

水路を通ってタイニーがとらわれている部屋へ行こう

ディディータックルで、文字が書いてある石のボタンをプッシュ!

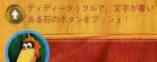
## ランキーを救出!!

今度はドンキーで、扉にラーマの絵が描かれた神殿の前にあるコングパッドで、「バズーカバレル」のコースへゴー!タルを渡ってDKマークを通過すると、オリの中に捕らわれているラーマを助けられるんだ。そして、その神殿の扉の上にある武器スイッチをヒットして扉を開こう。中に入ったら、サウンドパッドを探して、ボンゴ・ブラスターを演奏だ。すると、中央の溶岩が溶け、水路が開くぞ。水路を通ってランキーのいる部屋に行き、武器スイッチを押せばランキーを解放することができるんだ。ランキーを解放すれば、タッグバレルの?マークだったところに、ランキーが加わるぞ。

ラーマを助けて中へ

ボンゴ・ブラスターだ

サウンドを聴いたラーマがくしゃみをすると、中央の溶岩が溶ける

水路を通ってランキーを助けに行こう!武器スイッチヒットでOKだ

## チャンキーを救出!!

「マッドファクトリー」でランキーを使い、チャンキーが捕らわれている部屋に行こう。部屋の隅にあるパイプを、ハンドウォークでのぼり、上にあるコングスイッチを押すんだ。すると、チャンキーのオリが開いて救出できるぞ。ただしこの部屋にくるまでに、他のコングの助けも必要だぞ。

クランキーに教えてもらえるハンドウォークでパイプを登る

コングスイッチをヒップドロップ。ランキーはハンドドロップ!?

するとチャンキーのオリが開いて、助けられるんだ。これで全員集合!

# ジャングルガーデン

## タイニー&ランキー&チャンキー編

緑に覆われたジャングル。コング達が活躍する最初のステージだ。

### フェザー・ボウガン&ミクロコング

ファンキーとクランキーのところに行って、武器のフェザー・ボウガンとバレルアクションのミクロコングを手に入れよう。ミクロコングができるようになったら、DKアイランドのバナナフェアリーの島に行けるので、フェアリーを写すカメラをもらいにこう。

タイニー専用のフェザー・ボウガン

小さくなって、狭い穴にも入れるぞ！

### ミクロコングでGO!

タイニーの武器スイッチがある場所には、ミクロコングでゲットできるゴールデンバナナが2つあるぞ。1つは、キノコが生えている場所。ちいさくなってキノコでジャンプして、キリかぶに入ろう。もう1つは、小さくなってハチの巣に入り、スイッチを踏めばOKだ。

フェザー・ボウガンで扉オープン

小さくなってキノコでジャンプ！

ミクロコングでハチの巣へ！

スイッチをいくつか押せばこの通り

### パイナップル・ランチャー

ファンキーから武器をもらったら、「×」マークが書いてあるところに行こう。そしてヒップドロップで地面を壊し、中にある像の顔の目の部分をパイナップル・ランチャーでヒット！ツルが降りてきて、ゴールデンバナナと「せっけいず」を取りに行くことができるぞ。

岩をどけてからヒップドロップ

目の部分をヒットしよう

### ハンドウォークでGO!!

クランキーのところで、スペシャルアクションのハンドウォークを覚えよう。すると、普通では滑って上れない坂を登ることができるようになるので、他のコングではいけなかった場所に行けるようになるんだ。その場所は、下の写真の2ヶ所だよ。

クランキー・ラボへ続く洞窟の中

ミニゲーム「ツルわたりコイン」だ

2カ所の杭の上でヒップドロップ！

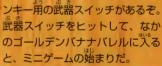
出てきたジンガーを撃ち落とせ！

### グレープ・シューターでミニゲーム

ファンキーから、ランキー用の武器グレープ・シューターをもらったら、ステージの入り口に一番近い洞窟へ。その中の小部屋に、ランキー用の武器スイッチがあるぞ。武器スイッチをヒットして、なかのゴールデンバナナバレルに入ると、ミニゲームの始まりだ。

武器スイッチをヒットしよう

「めいろでバキューン！」が楽しめる

### グレートチャンキー

クランキーから、バレルアクションのグレートチャンキーを教えてもらったら、タイニーの武器スイッチで開けた扉を通っていこう。そして、チャンキーのコングバレルに入り、巨大化して、ゴールデンバナナバレルへ。ミニゲーム「グルグル・トロッコ」に挑戦だ！

巨大化してバレルに入ろう

TNTバレルにあたらないように！

# アステカンウィンド

## タイニー&ランキー&チャンキー編

神殿がいくつも建ち並ぶ砂漠。熱い砂漠に落ちたら足の裏が焦げちゃうぞ～。

### ディディーと協力だ!!

まずディディーのバレルジェットで、顔が描いてある扉が5つある神殿の屋上に行き、コングスイッチを押そう。そして、中央にあるトーテムポールの口めがけて、武器を発射！4発ヒットすると、顔の扉に武器スイッチが出現するぞ。あとは中に入るだけだ！

バレルジェットで屋上に行こう

口めがけてポップガン発射だ

中に入ってゴールデンバナナを！

武器スイッチが現れるぞ

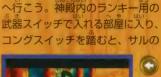
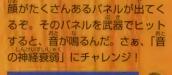
### 音合わせパズルの間

ラーマの顔が目印の「ラーマ神殿」へ行こう。神殿内のランキー用の武器スイッチで入れる部屋に入り、コングスイッチを踏むと、サルの顔がたくさんあるパネルが出てくるぞ。そのパネルを武器でヒットすると、音が鳴るんだ。さぁ、「音の神経衰弱」にチャレンジ！

まずラーマ神殿に行こう

武器スイッチを押して中へ

同じ音が鳴るサルを探そう！

するとパネルの扉が開くぞ

### スライダーレース

先月紹介した、ディディーがドラを4つ鳴らすと出現する塔のところへ。そして、ミクロコングで小さくなったら、サウンドパッドで、サックスを演奏しよう。すると、トリのコークスが塔の中に連れていってくれるぞ。中では熾烈なスライダーレースが待ってるぞ。

塔の上から中に入れるんだ

難易度の高いスライダーレース

### ツボ合わせでゴールデンバナナ

ステージの入り口付近の洞窟内にあるチャンキー用の武器スイッチ。それをヒットして部屋に入ろう。部屋の中には、おおきなツボが4つある。そのツボを、同じマークが描いてある台の上に運ぶんだ。全部正しく運べれば、ゴールデンバナナが手に入るぞ。

パイナップルランチャーが活躍

力持ちのチャンキーらしいね

### ハゲタカを撃ち落とせ!!

2番のワープパッドの近くにある神殿に入ろう。そして水路を通って、ランキーのコングスイッチのある場所へ。スイッチを押すと、ゴールデンバナナを持ったハゲタカが現れるので、グレープ・シューターでねらい撃ちだ。成功すれば、バトルアリーナへも行けるぞ。

コングスイッチを押そう

ハゲタカをねらい撃ちだ！

### 大岩を運ぼう!!

クランキー・ラボがある洞窟で、コングバレルに入って巨大化しよう。そして、バレルのそばにある大きな岩を、テーブルのような台へ運ぶんだ。すると、ゴールデンバナナバレルがあるオリが上がって、中に入れるぞ。あとはミニゲームをクリアすればOKだ。

グレートチャンキーは力持ち

岩をここに運べばいいんだ

# マッドファクトリー

ごちゃごちゃとした機械だらけのおもちゃ工場、「マッドファクトリー」。機械仕掛けの敵や、危険なおもちゃが襲いかかってくるステージだ。ゴールデンバナナをゲットするために、コングクルー全員で協力し合って進んでいこう。

## クルールの人工島を登っていこう!!

アステカンウィンドのボスを倒したら、キーを持ってクランジーの島に行こう。すると、マッドファクトリーと、ガリオンとうだいの扉が開くぞ。マッドファクトリーの入り口は人工島の上の方だ。

アステカンウィンドのボス、ドガドン

人工島の上の方にいけるようになる

人工島をどんどん登っていこう

## 初代『ドンキーコング』登場!クリアしてGetだぜ!

今から18年も前、任天堂がアーケードゲームを作っていた頃の大人気ゲーム『ドンキーコング』が登場だ！まずは、チャンキーがとらわれていた倉庫の部屋に行き、ドンキー用のコングパッドでバレルブラストを。ゴールのDKスターを通過すると、ドンキーコングのアーケード筐体がおいてある部屋に、レバーが出てくる。そして、クランキーからスペシャルアクションのゴリラハンドを教えてもらい、その部屋に行こう。レバーを引けば、『ドンキーコング』の世界へいけるぞ。

ゲームをクリアすれば、ゴールデンバナナが手に入るのだ

これがドンキーシリーズの第1作目。アーケード版の完全移植版を楽しむことができるぞ

コングパッドでバレルブラスト

あのDKスターを通過しよう

ゴリラハンドでレバーを引くと…

『ドンキーコング』の世界へ！

## ゴリラハンドで動力を作動しよう

右の写真のほったて小屋は、なんと巨大なおもちゃ製造マシーン(?)の動力室だ。武器スイッチを押して中に入ったら、ゴリラハンドでレバーを引こう。すると、動力が作動して、巨大なマシンが動き出すぞ。そしたら、4番のワープパッドがある場所から動力室内に入り、ストロングDKでゴールデンバナナを取りに行こう。ドンキー以外のコング達は、巨大なマシーンルームにあるコングスイッチを押してから、それぞれ上に登っていこう。4匹分のゴールデンバナナが隠されているぞ。

一見ほったて小屋だけど、これが動力室なのだ

ゴリラハンドでレバーを引くと動力が作動するぞ

ストロングDKで無敵になって、奥へ進もう

タイニーのくるくるパラシュートだ

ランキーはハンドウオークで行こう

ディディーのスプリングテール

## スプリングテール

クランキーから、コングパッドアクションのスプリングテールを教えてもらったら、カラフルな積み木（!?）が積み上げられている部屋に行こう。そして、コングパッドに乗り、スプリングテールで大ジャンプしながら上に登ろう。最上階のパッドの上空には、ゴールデンバナナバレルが待ってるぞ！

普段の倍ぐらいのジャンプができるスプリングテール

## ダーツでバナナ!

カラフルな積み木（!?）が積み上げられている部屋のコングバレルでちいさくなって、狭い穴に入ろう。そして、コングスイッチを押すと、ダーツゲームが現れるぞ。右の「Next」と書いてある絵と同じ絵柄を、フェザー・ボウガンでヒットしよう。

この場所でミクロコングになろう

ダーツゲームでゴールデンバナナ！

## カートレーシング

ミクロコングで小さくなって、レース場に入っていくと、カートレースがはじまるんだ。コースを2周する間に、コインを10個集めてレースに勝てば、ゴールデンバナナがもらえるぞ。

なかなか楽しいレースだぞ

## ランキーバルーン

体を膨らませてふわふわ飛べるコングパッドアクション、ランキーバルーンを覚えたら、写真のパッドの上で使ってみよう。普段では届かないところにゴールデンバナナバレルがあるぞ。

ひょうきんなランキーにお似合い!?

## ランキーの音合わせ

ランキー用のサウンドパッドがあるところで、トロンボーンを演奏して扉を開けよう。中に入ってコングスイッチを押すと、おもちゃのピアノからクレムリンが飛び出すぞ。クレムリンが飛び出す順番をよく見て、それと同じ順番で鍵盤を押していこう！鍵盤とタルは、色で対応しているよ。

飛び出したクレムリンに対応する鍵盤を順番に押していこう

## チャンキーのパンチパンチ

チャンキー専用サウンドパッドのあるところでトライアングルを演奏しよう。そして、部屋の中にある宝箱のボタンを、スペシャルアクションのパンチパンチで押すと敵が出てくるぞ。どんどん倒していくと、最後に合体メカみたいな敵が出現。巨大化して応戦しよう。

宝箱のボタンを押すのだ

巨大な合体メカと戦うのだ！

## STAGE BOSS マッド・ジャック

タイニーの前に立ちふさがる巨大なびっくり箱 いかにも「おもちゃ工場」らしいボスなのだ

バナナが200本集まって、タイニーのスペシャルアクション「くるくるパラシュート」を覚えたら、いよいよボスと対決だ。このボスは、箱に入ってブロックを移動してきて、箱から飛び出して攻撃してくる。敵が攻撃態勢に入ったら、敵が止まっているブロックと同じ色のブロックに設置されたスイッチを押して攻撃しよう。

ボスの移動中はひたすら逃げる。止まった時も火の玉に注意だ

ボスが止まっているブロックと同じ色のブロックにあるスイッチを押す

# ガリオンとうだい

海賊の沈没船が横たわる、不気味な入り江。ステージの3分の2は海だから、泳いで冒険しなくっちゃ。海の底に沈んだ海賊船には、ゴールデンバナナが隠されているからね。おなじみカジキのエンガードも登場するぞ。

## クルールの人工島の水面下に入口が!!

アステカンウィンドのボスを倒して、クランジーのところに行くと、人工島の水中の扉が開いて、ガリオンとうだいに進める。ステージに入るにはゴールデンバナナ30本が必要だぞ。

人工島の水中の扉が開く

入り口まで泳いでいこう

いよいよ水のステージの始まりだ

### 扉を開けよう!

チャンキーは大砲の部屋を開ける

ドンキーは灯台につながるドアを開けることができるんだ

ステージに入ったら、まずは3つある武器スイッチでロックされた扉を開けよう。ドンキー、ディディー、チャンキーの3匹で、それぞれの武器スイッチをヒット。みんなで行ったり来たりするんだ。

ディディーは沈没船の沈むエリアに続くドアを開けられるぞ

### あざらしとボートレース

灯台の島にあるコングパッドで、バレルブラストをしてDKスターをヒットしよう。すると、あざらしがオリから解放されるぞ。あざらしのところに行けば、ボートレースが楽しめるんだ。

バレルブラストでDKスターを!

あざらしを助けてあげよう

もちろんレースに勝てばゴールデンバナナがもらえるんだ

ゴールデンバナナをくれた後で、あざらしがレースを挑んでくるぞ!

### エンガードに変身!!

海賊船が沈んでいる水中にエンガードのアニマルコンテナが。ランキーがその中に入ると、カジキのエンガードに変身できるぞ。エンガードになったら、水面のDKスターを、ジャンプで3回通過すると宝物の部屋が開く。そこに入ってランキーバルーンで大活躍だ!

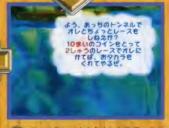
これがエンガードのアニマルコンテナ

エンガードでDKスターを通過

水路を通って、宝の部屋へ

宝の部屋への扉が開くのだ

ランキーバルーンで金貨を登ろう

頂上ではミニゲームがまってるぞ

### とうだいに灯りを!

灯台の島にあるコングスイッチを押すと灯台の扉を開くので、その中に入る。内部の足場を登っていって、最上階のレバーをゴリラハンドで引こう。すると灯台の灯りがともってゴールデンバナナが出現するぞ。さらに、入り江に海賊船が入港してくるんだ。

ゴリラハンドでスイッチオン

灯りがつくと、海賊船が…

## にんぎょのパールを取り戻せ

宝の部屋にある大きな宝箱の上に行こう。そして、タイニー用のコングバレルに入って、ミクロコングになり、宝箱のカギ穴に入るんだ。なかには、パールをもった貝がいるので、5つのパールをとりかえして、灯台の近くの水中にいるにんぎょに返してあげよう。にんぎょの家には、ミクロコングにならないと入れないぞ。

大きな貝のなかにパールが

にんぎょにパールを返してあげよう

## たいほうを撃て!

まず、どのコングでもいいので、灯台の柱（水中）にある水位調節のスイッチを押し、水位を上に上げよう。その後、チャンキーで大砲の部屋に行く。そこには大きな大砲の弾があるので、それを大砲にセットしよう。そして、動く的を3つ破壊するとゴールデンバナナが手に入る。玉は6発なので、集中して狙え！

怪力チャンキーが玉を運ぶ

的をねらって大砲発射！

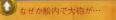
## サカナの中は…

灯台の島にあるコングバレルに入り、バレルジェットで灯台のてっぺんに行こう。そこにあるサウンドパッドで演奏すると、海賊船の沈んでいるほうに、機械のサカナが出てくるぞ。制限時間内に、サカナの口に入ろう。中には、プロペラが回っている心臓みたいな機械があるので、3つの的を撃って破壊しよう。

サカナの口の中に入ろう

それぞれの的に3回当てよう

## 海賊船の中に進入!

灯台にあかりがついて、海賊船が出てきたら、水位を下げて、灯台の島からジャンプして海賊船に乗り込もう。海賊船の甲板で、ヒップドロップして中に侵入だ。船内の一番奥には、チャンキーの顔が書いてあるカラフルなタルがあるので、顔の部分めがけてパンチパンチで破壊しよう。全部壊せばゴールデンバナナが手に入る。

なぜか船内で大砲が…

パンチパンチでタルを破壊！

## STAGE BOSS パフトス

ウニのお化けパフトスと戦うのはランキー。ボートに乗って、水面に浮かんでいるDKスターを5つ通過すると、パフトスを攻撃できるんだ。パフトスは、火の玉を撃つ攻撃と、衝撃波の攻撃をしてくるので、うまくよけながらDKスターを通過しよう。

ウニ？それともハリセンボン？対するランキーは、ちょっと変わった戦い方で応戦だ！

DKスターを通過せよ！

スパークで攻撃だ

次のDKスターを通過するリミットが右上に表示されている

衝撃波は強力だぞ。ジャンプでよけるよりも、端によった方がいいぞ

# 星のカービィ64（ロクヨン）

| タイトル | 星のカービィ64 |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 2000年3月予定 |
| 価格 | 6800円 |
| ジャンル | アクション |
| プレイ人数 | 未定 |
| 備考 | 振動パック対応 |

## 2000年はカービィにおまかせ!!

カワイイ顔してすんごい能力、そしてみんなの人気者カービィは2000年の超人気者になること間違いなし!! そんなカービィの最新情報を今月も紹介しちゃうぞ。とにかく今回のカービィは2つの能力をミックスして同時に使えちゃうってんだからスゴイよね。どんなミックス能力があるのかな？

## 今回のカービィは「能力ミックス」がすごいんです。

### 2つの能力をミックスしてカービィはさらに強くなる!!

それでは、画面を見ながら能力ミックスの仕方を紹介していきましょう。今までのカービィは敵を吸い込んだりして、能力をコピーしていったんだけど、果たして今回はどうなるのかな? それと疑問なのは画面左下に表示されている○と棒の変なマーク。一体これは何? 今回紹介している画面では2つのパターンが確認されているけど……。これが何を表しているのか気になるところだよね。

「カッター」の能力でえい!

まずはカッターの能力を手に入れました。これだけでも結構強いんですよ。これにミックスしちゃおうってわけ

「ファイア」をつかまえてえい!

続いてはファイアを捕まえて能力をコピーします。一体どんな能力になっていくのかな

「ミックス」に成功!!

これでミックス完了。今カービィはカッターとファイアの能力をミックスしたことになるよね

「炎の剣」が使えるのだ!!

すると炎の剣という新しい能力になりました。これまた強そうな能力だよね。見た目もカッコイイ!!

# 能力コピーの組あわせにメチャハマりそうだね!!

能力のミックスは左ページで紹介されている以外にもまだまだあるみたい。きっとこの能力の組み合わせを考えるだけで、とっても楽しくなっちゃうかもね。また能力のミックスは違う能力を2つミックスするだけではなく、同じ能力を2つミックスすることも可能なんだ。下ではストーンの能力を2つ、つまりダブルでミックスしたらこーなります!! っていうのを画面で紹介しているぞ。特にページ右下のカービィに注目。なんだかすっかり貫禄がついちゃっているよね。

## 例えば同じ能力をミックスすると…

では、同じ能力を2つミックスしてみることにしましょう

## 「ストーン」をシングルでコピーだと

1つコピーしただけでは、こんな感じなんだけど……

## 「ストーン」をダブルでコピーすると

2つミックスしてみると、何やらカービィに異変が……

## パワー倍増のカービィに!!

こんなにでっかくなっちゃいました。パワーも倍増!!

# SUPER MARIO RPG2

スーパーマリオRPG2(仮)

| タイトル | スーパーマリオRPG 2 (仮) |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 2000年予定 |
| 価格 | 6800円 |
| ジャンル | RPG |
| プレイ人数 | 未定 |
| 備考 | 振動パック対応<br>バックアップカートリッジ |

2000年の超期待RPGといえば、この『スーパーマリオRPG2』だ。絵本のようなグラフィックがとっても魅力的でしょ。そして今回わかった新事実。おっきく紹介しちゃいました。そーです、やはりピーチ姫はさらわれるようです。マリオはこーでなくっちゃね。

## やはり今回もさらわれるのかピーチ姫!?

知らせを受けたマリオが冒険の旅に出発!! なんとピーチ姫はキノコ城ごとさらわれちゃったんだって。

今回はちょいとスケールの大きい悪党の仕業なのかな？マリオ負けるな!! がんばれ!!

# それではマリオさんよろしくおねがいします!!

ピーチ姫がさらわれたとあっちゃあ、マリオが黙っているわけにはいかないでしょ。画面を見て下さい。もうマリオさんはハンマーをガンガンふるってやる気まんまんです。画面の中にはノコノコやらクリボーやらキノピオたちがたくさんいるんだけど、どれが悪者？

汽車も登場するみたいですよ。画面が不思議な奥行き感をかもし出しているよね。ただのグラフィックじゃあ、ありませんぜ。

戦闘シーンは以前にも紹介したけど、こーやって映写機のような画面で選択するみたい。もちろんマリオならではのアクションも用意されているようだね。右下の画面では、マリオお得意のジャンプでコインをゲットするみたいだよ。

# 糸井重里のバス釣りNo.1®決定版！

| タイトル | 糸井重里のバス釣りNO.1 決定版!! |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 2000年4月予定 |
| 価格 | 6800円 |
| ジャンル | etc |
| プレイ人数 | 1人用 |
| プレイ人数 | 振動パック対応 |
| | つりコン64対応 |

## ウソのない釣りゲームです

最近はゲームで初めて釣りを知る人も多くなってきたけど、どうも物足りないという声を聞くことが多い。そんな不満を解消すべく登場するのが、このソフト。あのバス釣り好きで有名な糸井さんが、徹底的にこだわって作られているので、どんな釣りファンでも満足することうけあいのゲームになりそうだ。

### コレがホント 魚の居場所を推理する

魚を釣るっていうことは、魚が湖のどこらへんにいるのかを推理するっていうことでもあると思うんだ。このゲームは「バス釣りの基本」をちゃんと作っているので、いわゆるゲーム的に釣れるポイントで釣らされるのではなく、自分の推理した場所で自由に釣りを楽しむことができるってこと。釣るだけではなく、自然をよむ洞察力も必要になってきそうだぞ。

釣りというのは静と動のスポーツでもあると思う。魚の居場所を推理する頭脳戦も加わるぞ

### コレがホント ルアーの動きがとにかくホント

リアルさに徹底してこだわって作られているだけに、ルアーひとつをとっても、ちゃんと作られているんだ。驚くべきはその動き。水中に投じたルアーを3Dスティックで思うままに動かせるんだ。しばらくはこのルアーの動きだけで楽しめちゃうかも。このルアーの動きをマスターしていおけば、実際にバスがヒットした時なんかは、腕が上達すればするほど上手く釣れるようになると思うぞ。もちろん、ルアーの種類やカラーによって釣れる魚の大きさが変わってくる。「この時間帯や場所（ポイント）にはこのルアーがよかった」なんてチェックしておこう。

水中に投じたルアーの動きがとにかくすごい。これは実際にプレイしてその感覚をつかんでほしいぞ

## コレがホント 水上と水中を同時に見られるデュアル・カメラシステム

水上と水中にカメラ画面があり、バスの動きを確認しながらファイトできる

水上カメラではバスとのファイトに必要な情報のラインや竿先、魚の行方などを表示し、水中カメラではルアーの動きやバスの動きを確認できるんだ。これが同時にとってもみやすく作られているので、ゲームのやりやすさが向上されているんだ。

画面がわかりやすいってことは、それだけ操作感覚もよくなってくるってことだぞ。これって大切

## コレがホント 自然そのものがここにある

自然をゲームで表現するって、とっても難しいんだけど、このゲームはまさに自然。時間の流れによって表現される朝霧や夕暮れ、それに雨などの天気まで表現してくれる。しかも3Dの空間を自由に歩き回れるので、自然散策なんてできちゃうかもしれないぞ。

バスを釣り上げた時は本当に感動。釣り上げたバスのサイズも表示される。後はキャッチ＆リリースでね

自然の中でバスとファイトする。そんな感動を真に味わえるぞ

## ほのぼのキャラクターは「ひこねのりお」さんによる動物たち

ゲームに登場するキャラクターは前作のSFC版でもおなじみの「ひこねのりお」さん。ほのぼのとしたキャラクターがいい雰囲気を出しているよね。ゲームではこのキャラクターたちと「釣りくらべ」をすることもできるぞ。

パートナーを選んで一緒に釣りにいけるんだ

ひこねさんと言えば、「カールおじさん」で有名だよね

## コレがポイント 本物の釣りを体験したいなら、まずはコレ！

それでは、実際にバスとファイトしている画面を見ながら紹介していこう。画面上のゲージの真ん中に顔のアイコンがあるのがわかるかな。実はこれは「かえる」の顔。この「かえる」の表情でライン（釣り糸）の張り具合がわかるんだ。

「かえる」が真っ赤になって歯を食いしばっていると、ラインブレイクすることもあるので、バスがヒットしたら、この「かえる」の表情を見ながらドラグを調整していけばいいんだ。こーゆうところ、かわいくていいよね。

### その他のゲージは？

「かえる」くん以外にも様々な情報が画面に出ているよね。おそらく水深やバスとの距離などを表示していると思うんだけど……。これらの情報をうまく使って釣ることになりそうだよね。

画面中央の上にいるのが「かえる」くん。かれの表情や色でラインの張り具合がわかるんだ。ヒットしたからといって、ただリールを巻くだけでは上手には釣れないんだ

「かえる」くんの表情が真っ赤になって歯を食いしばっているよね。このままだとラインがきれてしまう恐れがあるんだ。リールで調整しながら釣っていこう

バスがルアーに喰いつきそう!! ここでうまく合わせればバスをヒットできるぞ。後はルアーをコントロールしながら、リールを巻いて……。ファイトの始まりだ

## コレがポイント ボート釣りだって、叶えてくれちゃうんだな！

バス釣りの醍醐味ともいうべきボート釣りも、もちろんできます。アルミボートに乗って好きな場所に移動して、自由に楽しむことができるんだ。これまたとってもおもしろそう。ボートに乗って湖を一周するだけで遊べちゃうかも。ボートも画面を見てもらうとわかるけど、リアルでしょ。

さて、ボートに乗って釣りにでかけましょうか？ どこにいこうかな

湖のボート屋さんがボートを貸してくれるんだ

バスがどこにいるのかを、自分で探しながらいくんだ

## コレがポイント 気分を味わうなら釣りコンで釣れ！

そしてお楽しみ。通常のコントローラだけでも十分に楽しいけど、より、釣りの感覚を楽しみたいという人には、とっておきのコントローラが登場するんだ。それがアスキーから発売になる「つりコン64」だ。業界初のリール負荷機能やドラグの調整が可能になり、本格的な釣り気分を味わえるぞ。詳しくは下を見てくれ。

### ここがすごいぞ「釣りコン64」は業界初が目白押し!!

**◆業界初!!リールに負荷が発生する**

魚の重量やファイトによって、リールの巻き上げの重さが変化するんだ

**◆業界初!!ドラグの調整に対応した**

ドラグを緩めてラインを出しやすくしたりすることが可能になったんだ

**◆加速度センサー搭載でキャスティングを感知**

大きくふれば、遠くにキャスティングができたりするんだ

**◆振動モータ内蔵でブルブル震える**

魚がヒットした時のブルブル感を表現するため、振動用モーターが内蔵

**◆ロッド&リールのリアルなデザイン**

グリップ部分、リール部分がとにかくリアルにできているぞ

## 他にもまだあるオモシロさ、とにかく遊んで遊び尽くそう

**初心者も安心のヘルプモード**

バス釣り初心者にも楽しめるように、実際にゲームをプレイしながらバス釣りを学んでいけるモードがあるんだ。入門に持ってこいだ。

**ストーリーはチャレンジで進む**

ストーリーは、ほのぼのとしたキャラクターたちにチャレンジしていくことで進んで行くんだ。キャラの癖や特徴もよく出ているんだ。

**釣りくらべでのんびり遊ぼう!**

ストーリーに関係なく魅力的なキャラクターたちと釣り勝負ができるんだ。勝ち負けは関係ないけど、勝つことでいいこともあるみたい?!

**本当の釣りの楽しさや苦しさを学ぼう**

とにかく釣りゲーム初心者も、釣りを始めたいと思っている人も、入門～上級まで楽しく遊べるこのソフトで慣れるのはどうかな。

| タイトル | スターツインズ |
| --- | --- |
| 発売元 | 任天堂(開発:レア) |
| 発売日 | 12月1日より発売中 |
| 価格 | 6800円 |
| ジャンル | シューティングアドベンチャー |
| プレイ人数 | 1～4人用 |
| 備考 | 振動パック対応 |
| | バックアップカートリッジ |

# 救え宇宙！守れ平和！ 2人と1匹、銀河狭しと大進撃！

先月は輸送船「SSアヌビス号」でのベラ救出までを紹介した。今回は、惑星トーフレットからフロイド、ループスの救出までをご紹介。要チェックだ！

# TAWFRET ………トーフレット星

**SSアヌビス号でマイザーに捕らわれていた妹・ベラを救出したジュノは緑あふれる惑星トーフレットへ向かう。ここはトライバル達の根拠地の1つだったのだが……。**

**ジュノ**

ジェットフォースチームの一員で、ベラの兄。冷静な性格に加えて、溶岩の上をダメージを受けずに歩ける特殊スーツを身につけている。

## ゾンビドローン登場！

トーフレットに降り立ったジュノの前に、これまでとは違った姿のドローンが立ちはだかる。なんとコイツらにはジュノが持っている武器はいっさい効果がないのだ！ 攻撃できないのだから仕方がない、とにかくヤツらを避けながら奥へと進んでいこう。

◆美しい景色を誇っていたはずのこの星に何が？

◆ゾンビドローンには通常の火器は通用しない

## キングジェフの告白

◆キングジェフは自分の杖のパワーでこの惑星を滅ぼしてしまったのだ

トーフレットの中心部、トライバルたちの集落にたどり着いたジュノ。ここでトライバルたちの王、キングジェフと再会を果たすことになる。豊かな自然に満ちたトライバルたちの楽園トーフレット星が、なぜこんなありさまになってしまったのか？

自分の間違いでこの星を滅ぼしてしまった……。涙ながらに全てを語ったキングジェフは、ジュノに強力な破壊力を持つトライランチャーを渡してくれる。これで強化ドローンだってイチコロだ！

◆このトライランチャーでドローンどもを蹴散らそう。弾数には注意

◆さすがに破壊力は抜群。あまりの爆発力に自分がダメージを受けることも

◆深い森の奥。この静かな石造りの館で、新たな仲間が待っているのだ

**キングジェフ**

クマのようにも見える、トライバル一族の王。手にした杖には絶大なパワーがあるが、そのパワーが逆にトライバルたちを苦しめることになってしまった……。

## トーフレットを襲う惨劇

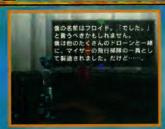
# Floyd Rescue ……フロイド救出

森の奥深くにある石造りの館で、ジュノは１体の飛行タイプドローンに出会う。彼はマイザーに逆らい、身体を４つのパーツに分解されてしまっていたのだ。

**フロイド**

自分の身の危険をも省みず、処刑されそうになっていたトライバルを助けようとした勇気あるドローン。ジェットフォースチームと行動を共にするようになる。

## 新たな仲間！フロイドで２人同時プレイだ！

マイザーに反抗し、バラバラにされてしまった飛行型ドローン、フロイド。せっかくだからパーツを全部集めて彼を修理してやろう！パーツはあちこちに散乱しているけど、すべてこのステージ内にあるぞ。わかりにくいところもあるけどガンバって探してみよう。右の写真の中にヒントがあるから、よーく見て考えよう！

◆フロイドの胴体部分と遭遇。あとプロペラ、右足、左足のパーツを集めよう

◆コイツはギムレット。彼の探し物を見つけてあげれば、重要なアイテムをもらえるぞ

◆まず１つ、パーツをゲット。一番わかりやすいところにあるぞ。あと２つ

◆2つめはこの煙突に関係あるところにあるぞ。よく注意して、大胆な行動も必要だ

◆最後のパーツはこの扉がカギ。普通の手段では開けられないけど、ある武器を使えば……

◆いよいよパーツがそろって、フロイド復活。頼もしい仲間が増えたわけだね

## レッツ２人プレイ！

全パーツを集めるとプレイヤーのまわりにはいつもフロイドが飛んでいて、なんとコントローラ２で操作できるようになるのだ！さらに、フロイドがいると新しいミニゲームができるらしいぞ！ぜひフロイドを助け出して、友達といっしょに２人プレイを楽しんでくれ！

◆これで通常の2倍の火力でドロイド達を攻撃できる。プレイ進行も楽になるかな？

◆プレイヤー本人が攻撃できないときにもフロイドなら攻撃可能。なかなか便利だ

## SEKHMET ……………セクメット号

**SSアヌビス号でジュノに助けだされたベラは、輸送船セクメット号に侵入。セクメット号の中は、命に関わるトラップや仕掛けが多いので要注意だ！**

セクメット号に侵入したベラは、まず手りゅう弾を入手。この手りゅう弾は初めから有効に使っていく必要があるぞ。なんとここのドローンたちは、こちらの攻撃を防ぐシールドを持っているのだ！コイツらを倒すにはシールドで防げない背後や横からの攻撃か、手りゅう弾しかないのだ。

◆シールドを持ったドロイドには正面からの攻撃は無意味。手りゅう弾か、それとも……

◆下は溶岩の海。ジュノならばダメージを受けずに行けるんだろうけど……。

**ベラ**
ジェットフォースチームには両親のかたきを討つために入隊。水中を潜るのが得意技だ。

### キーアイテムをゲットしよう！

苦しい戦闘に加えて、このステージではベラは2つのキーを入手しなければならない。2つともわかりにくいところに隠されている上に、このステージに配置されている体力回復アイテムの数はちょっと少な目なのがキビシい。手りゅう弾の弾薬不足も深刻だ。

◆狭い通路にいるドローンは、確実に手りゅう弾で倒さなければいけない

◆この分厚いガラスの奥には、いったいどんなアイテムが隠されているのだろうか

## SPAWNSHIP ……スポーンシップ

**ベラであるステージをクリアすると、ジェットフォースチーム最後のメンバーであるロボット犬、ループスが仲間に加わることになる。また新しい冒険の始まりだ！**

**ループス**
ムツゴロウさんのCMで一気に全国区に名前が売れたループスはジェットフォースチームのロボット犬。空中を一定時間移動できるホバリングは欠かせない

ループスはジュノやベラとは違い、ジャンプ中にもう1回ジャンプボタンを押すと空中をしばらくホバリングすることができる。便利な能力なんだけど、最初のステージからそのホバリングをどんどん使っていくことを要求されちゃうぞ。まずは操作に慣れることが肝心だ。

◆もちろん、武器も背負ってるし虫を撃つ習性はあります。ドシドシ撃っちゃいましょう

◆ジュノやベラなら苦労すること間違いナシの仕掛けも、ループスなら問題ナシ

◆この巨大ドロイドを倒すと、キーアイテムをゲットできる。ガンバろう

◆どうもこのドアを開けるキーが見あたらない……。やっぱホバリングを使うのかな？

◆スナイパーライフル入手。ズームアップで攻撃するのがキモチイイぞ

### 正義の戦いはまだまだ続くぞ！油断するな！

| タイトル | バイオハザード2 |
|---|---|
| 発売元 | カプコン |
| 発売日 | 2000年1月28日 |
| 価格 | 7800円 |
| 容量 | 512M+バックアップ |
| ジャンル | サバイバルホラー |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 振動パック・メモリー拡張パック対応 |

# 隠しゲーム&隠しコスチューム大公開!!

とある条件を満たすことで主人公の服装を着せ替えることができるコスチュームチェンジ。今回は、発売に先駆けてレオンのコスチュームを大公開だ。通常プレイ時には、主人公レオンが所属するラクーン警察の制服を着用しているが、まったく違うN64だけのオリジナルコスチュームに変身！元の姿が想像できないほどの変貌ぶりだ。

どう見ても警官とは思えないようなラフな服装で走り回るレオン

なんだか、警官に向かって発砲するワルって感じがしちゃうよね

## グラサン、T-シャツ、革パンツ

この服装だと、ショットガンを発砲する姿もかなり凶悪です

後ろ姿はこんな感じ。悪そうに見えるのはサングラスのせい？

コスチュームを変えると、銃の構え時間などが変わるのかも…

## 片手撃ち!

左手をだらんと下におろし、片手で銃を撃つ。上目遣いに狙いを付ける姿もサマになっているのだ

### デフォルトコスチューム

ラクーン署の制服を着ているレオン。これが通常のコスチュームだ

### コスチュームチェンジ後

条件を満たしてクリアすることで、コスチュームを着替えることが…

# 「The 4th Survivor」&「The 豆腐 Survivor」

N64版の『BH 2』は、PSで遊べた要素なら全てのものが楽しめるようになっている。当然隠しモードも遊べるってわけだ。ある条件を満たしてゲームをクリアすると、アンブレラ特殊部隊の生き残りハンクが主人公のシナリオ「The 4th Survivor」が遊べるぞ。

アンブレラ特殊部隊のハンクが主人公

この装備以外には手に入らないのだ

制限時間内に警察署から脱出せよ！

「第4の生存者」であるハンクの任務は「G-ウィルス」を持ち帰ることなのだ


決められた脱出ポイントに向かうハンクに、ゾンビの群が襲いかかる

謎解き要素はなく、単純なアクションゲームとして楽しむことができる


あらゆるモンスターがハンクに襲いかかる。簡単には脱出できない…

限られた武器と弾丸で戦わなければならない。時には逃げることも必要

B I O H A Z A R D 2

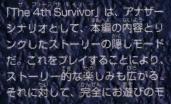
「The 4th Survivor」は、アナザーシナリオとして、本編の内容とリンクしたストーリーの隠しモードだ。これをプレイすることにより、ストーリー的な楽しみも広がる。それに対して、完全にお遊びのモードなのが「The 豆腐 Survivor」。ストーリーやシステムは「The 4th Survivor」と全く同じだが、主人公は関西弁をしゃべる豆腐。ふざけた感じがするけど、難易度は激ムズなのだ！

開発ツール上で使用していたキャラクターを「4th」にかけて「豆腐」という名前で登場させたのだ

おもわず「なんじゃこりゃ？」と首をかしげてしまうようなシーン

これがタイトル画面。プレイできるようになるには厳しい条件がある

ゾンビに囲まれる豆腐。「なんでやねん」とか、関西弁をしゃべるのだ

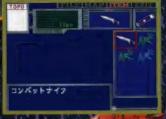
豆腐の装備はこれだけ。なんと武器はコンバットナイフだけなのだ！

ダメージが溜まっていくと、だんだん赤っぽく変色していくのだ

見た目の緊迫感はないけど、プレイは激ムズ。緊張の連続なのだ

12月3日に発売された『爆ボンバーマン2』。終わってる人もあんまり進んでない人も、まだゲームを買ってない人も、まずはこのページを読んでみてね！

## ポミュはここまで進化する！

### ポミュ進化系統図

まずはボンバーマンのパートナー「ポミュ」がどのように進化していくかを見てみよう。ポミュはそれまでにボンバーマンが与えてきた（というか拾ってきた）エサの種類によって違った進化をするぞ。おおざっぱにいって、野菜を多く与えてきた場合は右の青い矢印、肉を多く与えてきた場合は左の赤い矢印だ。ちなみに、これ以外にも隠された進化系があるらしい…。

# 娯楽惑星スターライトカジノ

名前の通り星全体がカジノになっている人造惑星。この星でのポイントは、4枚のトランプをあつめることだ。

## まずはここからスタート

惑星「スターライトカジノ」に降り立ったボンバーマン。さっそく敵のお出迎えだ。でもまあ、最初の問題は敵じゃなくってその先にある鉄柵だ。こいつは素直に爆弾で破壊して先に進もう。ちなみに、破壊できるのは真ん中の2つだけだからね。他の場所に仕掛けても無駄だぞ。

ここの柵をボムで爆破すれば先に進めるようになるぞ

## スイッチは両方入れて

噴水のある広場の上下はそれぞれ別の部屋に通じている。その部屋にはどちらにもスイッチが隠されているので両方とも入れておこう。地下通路に入るためのエレベーターと出るためのエレベーターが現れるぞ。

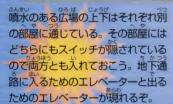
もう1つのエレベーターは地下通路の先だ

## 777で大当たり〜っ!!

この部屋の床はスロットになっている。出口はしまってるけど、もちろんスロットの数字をそろえると出口は開くのだ。部屋のスロットマシンを南側、西側、マップ角の順で壊すと、777とそろって扉が開くぞ。ちなみに、これと逆の順番で壊すと、バアルの顔がそろってカスタムパーツが出るんだ。

というわけで、扉と逆の順番で壊すと出てくるのがこの顔なのだ

爆弾をスロットにしかけて…

正しい順番で爆破すればこのとおり

## カードをあつめよう!

でっかいルーレットの部屋で、ルーレットの真ん中にある像を壊すと、あちこちにトランプの形の敵があらわれる。こいつらの持っているカードを集めて噴水の部屋に行くと、重力発生室への道が…。

この像をこわしちゃおう

まず、ハートはここ

こちらはダイヤですな

クラブのトランプ兵があらわれるのはここだったりするわけですな

んで、最後はスペード。後ろにある噴水の四隅に集めたカードをはめる

## BOSS 雷帝・バアル

冷酷非情でずるがしこい女騎士。「雷帝」という名前の通りカミナリ雲を自在に操って攻撃してくる。

ボンバーマンをだまそうとするが…

追尾してくるいやーんな攻撃もあり

# 土の惑星ネバーランド

星自体が生まれて間もないため、星全体がマグマに覆われている。吹き出す炎や地面の切れ目に気をつけて進もう。

## マグマの星に到着！

宇宙船を降りたボンバーマンとポミュを、まずはマグマの熱気がお出迎え。というわけで、この星ではうかつなところで通路から落ちるとそのまんま死んでしまうぞ。うっかりして落ちないように気をつけよう。

例によってポミュとの漫才が展開される

## リフトに乗って反対側へ

この部屋ではなんとかしてリフトを動かして向こう側にわたらなければならない。だけどスイッチは下にあり、降りたらリフトが動く前に上がってくることはできない。となればボムを投げるしか…。

スイッチのところにボムを投げよう

## スイッチ入れてドア開けて

両側に扉のある広い部屋で敵を全滅させ、右の扉を奥まで進んでいくとレバーのある部屋に出るので、それを爆炎でうごかすと反対側の扉が開く。もっと先にあるボスの部屋に通じる扉も同じようなしかけだ。

この部屋の両脇に奥への扉があるぞ

このレバーを動かすと

反対のとびらがあく

扉と逆側の倉庫にでて

スイッチをいじるとドアが開く

## 待ってろモロク！今行くぞ！

「ボスの部屋」を開けるしくみをもう少し詳しく説明しよう。さっきの、両側に扉のある部屋で左側から工場のようなところに入って進んでいくと、扉のある小さい倉庫につきあたる。この扉はさっきの部屋から右に進んで別の工場に入り、突き当たったところのスイッチをボムで動かさないと開かないんだ。

というわけで、この部屋が問題なのだ。奥の扉からモロクの部屋へいける

## 通路は用心 火の用心

マグマにつつまれた惑星だけあって、外にむき出しの通路ではときどき炎が吹き出してくることがある。もちろん、当たればダメージを食らってしまうので気をつけるにこしたことはないぞ。

うわっと！見るからに熱そうなかんじ

## BOSS 怒れる大地・モロク

7騎士のなかでも一番の怪力の持ち主。大地の地脈をあやつることができる。下手に近づくと捕まってふりまわされるぞ！

むう、なんか強そうなやつ！

うわ〜目がまわる〜

# Welcome to the World of Swords & Sorcery!

# GAUNTLET LEGENDS ガントレット(仮)

| タイトル | ガントレット(仮) | ジャンル | アクションRPG |
|---|---|---|---|
| 発売元 | エポック社 | プレイ人数 | 1～4人用 |
| 発売日 | 2000年3月 | 備考 | コントローラパック対応 |
| 価格 | 6800円（予価） | | 振動パック・メモリー拡張パック対応 |

**剣と魔法の世界の冒険、『ガントレット』がN64に登場！さぁ、旅立ちの時は近い！**

## 選ばれし4人の勇者が7つの世界を巡る冒険に挑む!

この世を支配する闇の首領スコーンを倒せ！７つの世界を旅してスコーンを倒すためのヒミツのアイテムを探し出せ！『ガントレット』は3D世界で繰り広げられるアクションRPG。マップにセットされている宝箱やタルの中からいろんなアイテムをゲットしつつ、敵を倒そう。そして、スコーンの潜む最終ステージを目指すのだ。４人プレイならお互いの協力がカギだぞ！

## 4人の勇者たち

**Wizard**

パワーや体力、防御力は見劣りするけど、強力な魔法が魅力の魔法使い。上級者向けのキャラクターだ。

**Warrior**

豊富な体力、強烈な攻撃力が取り柄のウォリアーは初心者向けのキャラ。肉体美が好きな方にはぜひオススメ。

**Valkyrie**

女戦士ヴァルキリーは非常に攻守バランスの取れた良いキャラクター。入門用にはぜひオススメだ。

**Archer**

弓矢で戦うアーチャーは機動力が持ち味。その分攻撃力や防御力はイマイチだ。腕に覚えのある人、ぜひチャレンジ。

## ガントレットの歴史

N64版『ガントレット』は、アーケードゲームで稼働中の『ガントレットレジェンド』の移植作。さらに、『レジェンド』は昔々の名作『ガントレット』のリメイク版なんだ。ではこの初代『ガントレット』についてちょっと。このゲームが世に出たのは1985年。4人プレイやファンタジックな世界が当時は珍しく、大人気だったのだ。国内ではメガドライブに移植されていたぞ。

⬆メガドラは初代『ガントレット』のために4人プレイ可能にしたのだとか。それほど魅力のあるタイトルだったのだ

# 行くぜ最終決戦!最後までの分岐チャート

長かった、しかしこれで全ての決着が…。わが編集部の金庫を守るため、いや、地球の平和を守るために続けてきた『スパロボ64』の攻略についに最後の戦いがやってきた。そう、今月で、『スーパーロボット大戦64』全マップの攻略が終了するのだ！ 今月までの攻略ページさえあれば恐れはいらない！戦いはそれで決まりさ！ たとえ嵐が吹こうとも、戦いの海にこぎだそう！

- 混迷への出撃 → 銀河帝国軍先遣艦隊
- 争い絶えない世界で → 銀河帝国軍先遣艦隊
- 銀河帝国軍先遣艦隊 → 獣戦機基地　総攻撃
- 獣戦機基地　総攻撃
  - ドモンたちといく → 死闘! ランタオ島大決戦 前編 → 死闘! ランタオ島大決戦 後編 → 決死の突破作戦　前編
  - 本隊と行く → 決死の突破作戦　前編
  - 豹馬たちと行く → 女帝ジャネラの人間狩り → 決死の突破作戦　前編
- 決死の突破作戦　前編 → 決死の突破作戦　後編
  - 決死の突破作戦 前・後編とも10ターン以内でクリア → ゆがむ宇宙 → 勝利者のいない戦い
  - 決死の突破作戦 前・後編どちらかでも10ターンをこえた → それでもあきらめずに 前編 → それでもあきらめずに 後編 → 勝利者のいない戦い
- 勝利者のいない戦い → 地球圏制圧 → 決戦宙域 前編 → 決戦宙域 後編 → 野心 → アクシズの攻防 前編 → アクシズの攻防 中編 → アクシズの攻防 後編 → 悪夢再来
  - ムゲの宇宙へ → 最後の咆哮 → 恐怖! デビルアクシズ始動! 前編
  - 地球圏残留 → シャアの反乱
- 兄と弟と → 破滅への序曲
- 共同戦線 → 破滅への序曲
- 破滅への序曲 → 見えない明日 → クスコ絶対防衛戦 前編 → クスコ絶対防衛戦 後編 → 絶望と悲しみの拳 前編 → 絶望と悲しみの拳 後編 → 決戦! 皇帝ズールとの対決! 前編 → 決戦! 皇帝ズールとの対決! 後編 → 生と死の未来 → 宇宙の渦 → ハマーンの影 → 駆り立てる野心 → 生命、散って → 醒めない悪夢
  - ムゲの宇宙へ → 遥かなる賭け → 恐怖! デビルアクシズ始動! 前編
  - 地球圏残留 → シャアの反乱
- シャアの反乱 → 恐怖! デビルアクシズ始動! 前編 → 恐怖! デビルアクシズ始動! 後編 → 絶叫の宇宙 → 未来をこの手に

# 各マップの重要ポイントはここだ!

全体的なシナリオの流れや分岐条件は前のページでみてもらった通りだ。それでは、今度は各マップごとの攻略ポイントについてみてみよう。ちょっと大ざっぱな紹介しかできないんだけど、これを参考にがんばってみてくれ! 地球の運命は作戦を指揮する君の手にかかっている!

### 銀河帝国軍先遣艦隊

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●敵10機以下で敵増援。
●これまでにナイーダを説得していて、マップ前の選択肢で「タケルの〜」を選択していればナイーダが仲間に。「そんなこと〜」では自爆。
●タケルでマーグ説得可。説得後、タケルでマーグを撃破すれば、ロゼ説得可に。

### 獣戦機基地 総攻撃

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅・10ターン経過 |
| 敗北条件 | ダンクーガの撃破・基地エリアへの敵の侵入／(自軍到着後)自軍戦艦の撃破・基地エリアへの敵の侵入 |

●3ターン目頭、敵味方とも増援。さらに敵10機以下になるごとに敵増援(計14回)。
●デュークでキリカ説得可(その後マリアで説得するとキリカ機が仲間に)。
●11ターン頭、イベント発生、敵味方とも撤退(クリア)。

### 死闘!ランタオ島大決戦 前編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | ドモン機の撃破・マスター機の撃破 |

●人間ユニットで敵全滅後、敵増援。マスター味方ユニットに。その後、敵全滅で1機のみ増援。
●ドモン石破天驚拳習得。マスター撤退。

### 死闘!ランタオ島大決戦 後編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | ドモン機の撃破 |

●2ターン目自軍フェイズ終了後か敵15機以下でバーサーカーアレンビー登場。敵が10機以下になるたびにデスアーミーの増援(計8回)。アレンビー撤退、説得、撃破のいずれかでデビルガンダムほかの増援。
●5ターン目にアレンビー撤退。以前説得していればドモンでアレンビー説得可。その後、レインで説得すると仲間に。
●ドモンがデビルガンダムと交戦するとイベント発生。マスター出現、デビルガンダム・シュピーゲル破壊。以後デスアーミーの増援停止。
●マスター撃破でデビルガンダム再登場。アレンビーを説得していればウォン。していなければアレンビーが乗っている。

### 決死の突破作戦 前編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 味方全機のグリーンエリアへの侵入 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●トッドを2回説得していれば3ターン目にトッド(サーバイン)の味方増援。トッドが撃破されると仲間にはならない。
●ガラリアが仲間で、マーベルの撃墜機が30機を超えていると、サーバインにシルキー搭乗。

### 決死の突破作戦 後編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 味方全機のグリーンエリアへの侵入 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●以前説得していれば、タケルでロゼ説得可。

### 女帝ジャネラの人間狩り

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | ちずる機の撃破／(自軍出現後)味方の全滅 |

●4ターン目頭か、敵全滅でイベント発生、味方増援。キバ、ガロがビッグシリウスに。その後、ワルキメデスの敵増援。
●味方増援後、敵8機以下で敵増援。
●ジャネラ撃破か撤退(HP30%以下)時にワルキメデスが出ていて、その後敵増援が出ていなければ敵増援。

### ゆがむ宇宙

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵全滅・10ターン経過 |
| 敗北条件 | 敵の刻印への侵入・自軍戦艦の撃破 |

●初期配置の敵全滅か2ターン目頭に敵増援。
●増援の敵全滅か4ターン目頭に敵再増援。
●再増援後の敵全滅か、10ターン経過でクリア。

### それでもあきらめずに 前編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 自軍全機のグリーンエリアへの侵入 |
| 敗北条件 | 8ターン経過・自軍戦艦の撃破 |

### それでもあきらめずに 後編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | ゲイルorエイジ機の刻印エリアへの侵入／(刻印到達後)敵の全滅・刻印の発動 |
| 敗北条件 | ゲイルorエイジ機の撃破・敵の刻印エリアへの侵入／(ゲイルorエイジの刻印到達後)味方の全滅・敵の刻印エリアへの侵入 |

●ゲイルorエイジ機の刻印到達で、5ターン後に刻印発動セット。

### 勝利者のいない戦い

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●3ターン目頭か、トレーズ軍7機以下でジェリドの増援。
●5ターン目頭、敵12機以下、リーブラに1%以上のダメージ、トレーズの撃破のいずれかの条件で、ピースミリオンがリーブラに特攻、双方破壊。ヒイロら出現。
●ホワイトファング全滅時、トレーズがいなければジェリドを除くOZ兵撤退。トレーズがいれば五飛登場、トレーズ死亡の後ジェリドを除くOZ兵撤退。
●ノインでミリアルド説得可。
●ジュドーでプル説得可。説得後プル撤退。
●ハマーンHP50%以下、または撃破でアクシズ軍撤退。
●アクシズ軍6機以下でアクシズ軍撤退。

### 地球圏制圧

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●ズール艦の撃破で本体出現。
●ズール本体撃破で敵すべて撤退、アクシズ軍が登場。
●1度説得していればプル説得可。グレミーがいれば説得失敗。いなければ成功し、プルが仲間に。

### 決戦宙域 前編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●マシュマー、キャラの味方増援。
●自軍がマップ中心部に達すると敵増援。増援後敵10機以下で再増援。
●ズール艦撃破で本体出現。本体をタケルで撃破するとズールが復活し、奇跡イベント発生。復活ズールは自動的に撃破。タケル以外で倒すとズールは復活したまま。
●ズール、ワール、ジャネラ、ガンダル、ワルキメデス、ブラッキー、ゴーマン、ダンゲルを全て撃破するとクリア。

### 決戦宙域 後編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●ジュドーでプルツー説得可。
●ハマーンのHP30%以下、または撃破で敵全て撤退。
●敵撤退後、ジェイ=レン出現。
●ジェイ=レンのHP70%以下で「根性」使用。

### 野心

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●6ターン目か、敵12機以下でプルツーほかの中立敵増援。
●ジュドーでプルツー説得可。説得すればプルツーは撤退。

### アクシズの攻防 前編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●ジュドーでマシュマー、キャラ説得可(いれば)。
●敵5機以下で増援。

### アクシズの攻防 中編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 味方全滅 |

●2つ目の通路に自軍機が侵入すると、はじめの廊下と2番目の廊下にいた敵が撤退し、敵増援。
●3つ目の通路に自軍機が侵入すると、前の増援の一部が撤退し、さらに増援。
●以前説得していればプルツー説得可。グレミーが生きていれば説得は成功し、クインマンサ爆発。
●プルツー撃破でグレミーが「ひらめき」「熱血」使用。

### アクシズの攻防 後編

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●敵15機以下で増援、その後、13機以下でさらにガトーらの増援。
●ハマーン撃破時、ガトーがいなければ敵撤退。

### 悪夢再来

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●5ターン目頭、または敵8機以下で敵増援。
●敵12機以下かギルドロームのHP50%以下で精神攻撃。自軍全員気力−30。HP50%以下の場合は「根性」も使用。
●マップ終了後、ムゲの宇宙にいくか、地球圏に残留するかを選択。

### 最後の咆哮

| | |
|---|---|
| 勝利条件 | 敵の全滅 |
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●3ターン目頭、デスガイヤーが残っていれば気力低下イベント。
●敵10機以下で敵増援。
●デスガイヤー撃破で復活。復活後「集中」「ド根性」使用。2度目に撃破で爆発。
●敵全滅でマップが切り替わりムゲの城などが出現。
●ムゲHP50%以下で「ド根性」「気合」使用。
●ムゲ撃破でアヴィ=ルー登場。HP30%以下で撤退。

## 破滅への序曲

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●敵10機以下で敵増援。
●これまでにナイーダを説得していて、マップ前の選択肢で「ほおっておく~」を選択していればナイーダが仲間に。「今は敵に~」では自爆。
●タケルでマーグ説得可。説得後、タケルでマーグを撃破すれば、マーグが生き残り、ロゼが説得できるようになる。

## 見えない明日

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●デュークでキリカ説得可(その後マリアで説得するとキリカ機爆発)。
●敵15機以下で増援。その後15機以下でさらに増援。
●2度目の敵増援が出現した次のターン、獣戦機隊らの味方増援。
●トッドを2回説得していれば、3ターン目にトッド(ズワウス)の味方増援。ガラリアが仲間で、マーベルの撃墜機が30機を超えていると、(ズワウス)にシルキー搭乗。

## クスコ絶対防衛戦 前編

| 勝利条件 | 敵の全滅/(2度目の敵増援後)5ターン以内の敵全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破・敵の遺跡エリア侵入 |

●敵10機以下で増援、その後10機以下で再増援。

## クスコ絶対防衛戦 後編

| 勝利条件 | 敵の全滅・10ターンの経過 |
|---|---|
| 敗北条件 | 味方の全滅・敵の刻印エリアへの侵入 |

●3ターン目頭か敵5機以下で敵増援。
●増援後、敵10機以下で敵再増援。

## 絶望と悲しみの拳 前編

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | ドモンの撃破・マスターの撃破 |

●人間ユニットで敵全滅後、敵増援。マスター味方ユニットに。その後、敵全滅で1機のみ増援。
●ドモン石破天驚拳習得。マスター撤退。

## 絶望と悲しみの拳 後編

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | ドモンの撃破・自軍戦艦の撃破 |

●アレンビーを出撃させると、勝手に撤退するイベント発生。
●敵12機以下で、アレンビーを仲間にしていない場合か、上記のイベントが発生している場合のみ、バーサーカーアレンビー出現。
●敵10機以下で増援、その後、敵10機以下でバーサーカーアレンビー撤退。その後、さらに敵6機以下でデビルガンダムほかの敵増援。
●アレンビーをドモンで説得した後レインで説得すると、アレンビー撤退。
●ドモンとデビルガンダム交戦後、マスターガンダム出現。マスター撃破でデビル再登場。

## 決戦!皇帝ズールとの対決! 前編

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●敵10機以下で増援、その後、また10機以下で再増援。
●ズール艦撃破でズール(ニセ)出現。

## 決戦!皇帝ズールとの対決! 後編

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●マップ前の選択で「ハマーンと協力すべきだ」を選択すれば2ターン目にハマーンほかの中立味方増援。「協力すべきでない」を選ぶと敵10機以下で敵増援。
●敵11機以下か、ワール撃破で増援(ワール撃破でズールも出現)。
●タケルとズールが戦闘し、ズールが撃破されなければ「ド根性」使用、もう1度タケルで攻撃するとズール撃破。
●ズール、ワール、ジャネラ、ガンダル、ワルキメデス、ブラッキー撃破で敵全て撤退。「協力すべきだ」を選択していればジェイ=レン出現。「協力すべきでない」ならハマーンらアクシズ軍の敵増援。ハマーンのHP30%で敵全て撤退。アクシズの全滅か撤退でジェイ=レン出現。

## 生と死の未来

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●3ターン目自軍フェイズ終了後か、敵12機以下でジェリドらの敵増援。
●4ターン目かジェリド隊出現後、敵15機以下で五飛らの中立敵出現。
●敵10機以下で敵増援、その後、10機以下でシロッコほか出現。トレーズが出現、すぐ消える。
●トレーズ出現から2ターン後、イベント発生。シロッコがいれば敵全て撤退。

## 宇宙の渦

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●3ターン目、敵17機、中立敵12機のいずれかでカミーユら出現。
●敵15機以下でジェリド隊の敵増援。
●中立敵10機以下でグレミー隊の増援。
●ジュドーでプル説得可。グレミーがいると失敗。
●ハマーンHP30%以下で撤退。

## ハマーンの影

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●敵15機以下で増援、その後、10機以下で再増援。
●ジュドーでプルツー説得可。

## 駆り立てる野心

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●メッセージ選択「ハマーンの出方を見る/両方を相手にする」。
●「ハマーンの出方~」を選択した場合:ハマーン軍が中立味方として出現、ハマーン軍8機以下で増援。
●「両方~」を選択した場合:ハマーン中立敵として登場。ハマーン軍10機以下で増援。HP30%以下でハマーン撤退。
●グレミー軍10機以下でプルツーほか増援。
●一度説得していればジュドーでプルツー説得可。
●グレミーHP30%以下で撤退。

## 生命、散って

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●グレミー軍10機以下でプルツーほかの増援。
●これまでに2回説得していればジュドーでプルツー説得可。クインマンサ爆発。
●グレミー軍全滅で、ハマーン軍増援。
●ハマーン撃破時、マシュマー、キャラ、ガトーのうち残ったものが精神コマンド使用。
●ハマーン撃破時にマシュマー、キャラ、イリア、ガトーの全てが撃破されていたらハマーン軍撤退でクリア。

## 醒めない悪夢

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●敵12機以下でギルドロームが残っていれば増援。
●ギルドロームの戦艦の撃破で本人出現。まだ出ていなければ敵増援。精神攻撃で自軍全機の気力−30。
●マップ終了後、ムゲの宇宙にいくか、地球圏に残留するかを選択。

## 遥かなる賭け

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●2ターン目頭、自軍全機の気力−30。
●敵10機以下で増援。
●デスガイヤー撃破で復活。復活後「集中」「ド根性」使用。2度目に撃破で爆発。
●敵全滅でマップが切り替わりムゲの城などが出現。ムゲ「気合」×2使用。
●ムゲHP50%以下で「ド根性」「気合」使用。
●ムゲ撃破でアヴィ=ルー登場。HP30%以下で撤退。

## シャアの反乱

| 勝利条件 | 5thルナへの味方機侵入・敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●最初の敵全滅時、5thルナ落下開始していればシャアの部隊(まだ出ていなければ)出現。落下していなければなにもなし。
●4ターン目頭、まだ落下していなければ5thルナ落下開始。レズンが残っていればレズン隊撤退。シャアが出ていなければ登場。
●3ターン以内に味方機が5thルナに入れば5thルナ落下開始。レズンが残っていればレズン隊撤退。撤退で敵がいなくなればシャア登場。そうでない場合は4ターン目にシャア登場。
●ノインでミリアルド説得可。
●「アクシズの攻防 前編」でマシュマー、キャラを説得していれば先に説得した方が味方増援に。
●シャアHP30%以下で敵撤退。

## 恐怖!デビルアクシズ始動! 前編

| 勝利条件 | 敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●敵10機以下で増援。
●シャアHP30%以下で撤退。
●敵全滅で敵、中立味方増援。

## 恐怖!デビルアクシズ始動! 後編

| 勝利条件 | デビルガンダムの破壊 |
|---|---|
| 敗北条件 | 味方の全滅 |

●奥のホールに味方侵入でデビルガンダム出現。
●デビルガンダム撃破で別形態に。

## 絶叫の宇宙

| 勝利条件 | ラー・カイラムのアクシズ到着/(アクシズ落下阻止後)敵の全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | ラー・カイラムの撃破・アクシズの落下/(アクシズ落下阻止後)自軍戦艦の撃破 |

●ラー・カイラム到達で敵増援。
●アクシズ到達後2ターンでアクシズ分断、アムロでシャアを倒していれば逆シャアイベント。そのままクリア。そうでなければ勝利条件変更。

## 未来をこの手に

| 勝利条件 | アル=イー=クイスの全滅 |
|---|---|
| 敗北条件 | 自軍戦艦の撃破 |

●戦闘開始時、敵3人とも気力+30。
●全滅後、敵再出現。敵の気力+30。

# スパロボお得&おもしろ情報!

## 合体攻撃の組み合わせ

| 技名 | 組み合わせ |
| --- | --- |
| ★シャッフル同盟拳 | ゴッド+マックスター+ローズ+ドラゴン+ボルト |
| ★石破ラブラブ天驚拳 | ゴッド+ライジング |
| ★ダブルゴッドフィンガー | ゴッド+ノーベル |
| ジェットストリームアタック | ドライセン（黒い三連星） |
| ガザストームフォーメーション | ガゾウム（ガザの嵐隊） |
| 3D立体攻撃 | ジャムルフィン（3D） |
| ★海ヘビ | ハンブラビ（ヤザン隊） |
| ★ツインプラネットアタック | ザンボット3+ダイターン3 |
| ★ダブルバーニングファイヤー | マジンガーZ+グレート、マジンガーZ+ミネルバX、グレート+量産型グレート |
| ★ダブルライトニングバスター | グレート+グレンダイザー、量産型グレート+グレンダイザー |
| ★ツインビーム | ゲッター1+マジンガー、ゲッタードラゴン+マジンガー |
| ★マジンガートルネード | マジンガー+グレート+グレンダイザー |
| ★ファイナルダイナミックスペシャル | 真ゲッター1+マジンガー+グレートマジンガー+グレンダイザー |
| ★トリプルマジンガーパンチ | マジンガーZ+グレートマジンガー+グレンダイザー |
| ★ダブルマジンガーブレード | マジンガーZ+グレートマジンガー |
| ★ツインオーラアタック | ビルバイン+ダンバイン、ビルバイン+サーバイン、ダンバイン+サーバイン |
| ★招雷 天竜魔滅陣 | アースゲイン+ヴァイローズ |

注：★マークの技にはパイロットの組み合わせ、気力など使える条件に制限があります

## 戦い終わって…

おおっと！1度クリアしても戦いはまだ終わってないぜ！このゲームには4人の主人公がいるし、ストーリーには何本も分岐がある。やっぱしそれを全部見たいよね。…なに？全部終わった？それじゃ原作をチェックだ！キミは「ゴーショーグン/時の異邦人」を見たことがあるか？ジャイアントロボ実写版を見たことがあるか？スパロボの世界に終わりはない。行けば行くほど奥深くなるのがスパロボワールドだ！精進せえよっ！

グレンダイザーって、元は「ガッタイガー」だったって知ってた？

スーパーロボット大戦シリーズ次回作!

**PS用ソフトだけど、面白そうだから紹介しちゃうぞ!**

| タイトル | スーパーロボット大戦α | 価格 | 6980円(予価) |
| --- | --- | --- | --- |
| 発売元 | バンプレスト | ジャンル | シミュレーションRPG |
| 発売日 | 2000年2月24日 | ハード | プレイステーション |

最後は、掟破りのPSソフト紹介だ！ なぜこんなことするかというと、10月号のインタビューで寺田プロデューサーが話してくれた「PSの新作」っていうのがこれなんだ。そのときには紹介できなかったから、今紹介しちゃおうってわけ。

SRX合体！がんばれリュウセイ！

マクロスのピンポイントバリアも使えるぞ

大人気のサイバスターももちろん登場！

新しい合体・分離システムを導入！

# 緊急速報!! 2000年も僕らにはパワプロがある!!

# 実況パワフルプロ野球2000(仮)

## ミレニアムベースボールもパワプロにおまかせ!!

待ってました!! 2000年もこれがなくっちゃ始まらない、毎年恒例!! あのパワプロが2000年もやってくれそうですよ!! 今月はまだ新素材はおあずけです。でもパワプロだけに、またさらにグレードアップして登場してくれるに違いない!!1999年のクリスマスプレゼントはこんなうれしい発表ニュースでした!!

| タイトル | 実況パワフルプロ野球2000(仮) |
|---|---|
| 発売元 | コナミ |
| 発売日 | 未定 |
| 価格 | 未定 |
| ジャンル | スポーツ |

※画面は前作『実況パワフルプロ野球6』のものです

## さらにパワプロクンポケット2(仮)も登場決定!!

※画面は前作『パワプロクンポケット』のものです

さらに、GBCで好評を博した『パワプロクンポケット』の最新作も登場決定!! またN64版とのリンクを期待しちゃうよね。一体今度はどんなサクセスが待ち受けるのか!! 今から楽しみ!!

### はたしてどーなる?!『2000&2』

**データは最新版?**

FA選手のデータなどは最新版が予想される。巨人江藤もあり?

**サクセスはどーなるのか?**

プロ2軍、高校生、大学生ときたら、次はどこでサクセス?

**猪狩に外道…彼らは再登場するのか?**

あのライバルたちは再び登場するのか? これまた興味津々。

**とにかく早く遊びたい!!**

とにかく早く遊びたい!! 最新画面は次号でどどんと紹介だ

## 次号紹介! 乞う御期待!!

# ロボットポンコッツ64 七つの海のカラメル

| タイトル | ロボットポンコッツ64 七つの海のカラメル | 容量 | 256M |
| --- | --- | --- | --- |
| 発売元 | ハドソン | ジャンル | RPG |
| 発売日 | 12月24日 | プレイ人数 | 1～2人用 |
| 価格 | 6800円 | 備考 | 64GBパック |

『ロボットポンコッツ64』と、GBの『月』バージョンが発売寸前！ 今回は64版のゲームシステムなどについてまとめてみたぞ！

## いよいよ始まる！ ロボポンたちの大冒険！

これから、7つの海をめぐる大冒険の始まりだ

はるか昔、海賊たちが秘宝「カラメラ」をめぐって争いを始めた時。海賊たちの前に現れて争いをやめさせたと伝えられる伝説のロボポン…それがタイトルにもある「カラメル」だ。7つ集めればカラメルの魂が宿り、どんな願いでもかなえてくれるという秘宝「カラメラ」を求めて、冒険好きの兄弟が旅に出た…。というのがこのゲームの始まりだ。キミは伝説の「カラメル」に会うことができるか？

ロボポンはキミのパートナーだ。大事にそだててね

### 主人公は2人！ どっちを選ぶ？

このゲームの主人公は2人。ハンサムで女の子にモテモテのグリアと、メカに強くて元気のいいパームだ。2人のうち、どちらを選ぶかによって、登場するほかのキャラクター（主人公の弟や、ロボポンをくれる博士など）や、最初にもらえるロボポンも変わってくるぞ。ちなみに、グリアが最初にもらえるロボポンはメルリン、パームがもらえるロボポンはミクロだ。大事にしようね。

こちらがもてもてのグリア。弟はパンチ

こちらはメカの天才（？）パーム。弟はラム

### 7つの海へGO！ GO！ GO！

フィールドは「ロボポンシップ」という船で移動する。だけど、この船は「パールトン」という燃料がなくなると動けないのだ。手に入れるためには敵から奪うか、最悪の場合ロボポンと交換か…。

つねに燃料の残りには注意しよう

### 敵のロボポンをやっつけろ！

敵の船と接触すると「バトル」が始まる。ここで戦うのはもちろんロボポンたちだ。ここでバトルに勝てれば能力アップ！ストレス減少！船の燃料もゲット！と、いいことずくめだが、負けてしまうと…。いままで覚えた技をうまく使ってがんばろう！ちなみに、バトルだけを楽しめる「VSモード」というゲームモードもあるぞ。VSモードはある条件を満たさないと登場しないので注意してね。

おっと！敵と接触！さぁ、バトルの始まりだ！

ロボポンを出す順番を決めているところなのだ

戦闘中に技が決まるとこんなかんじになるのだ

おっけー！見事なまでの大勝利

### ロボポンを育てて強くしよう

船の中ではロボポンを育成するために「おてつだい」や「トレーニング」をさせることができる。また、手に入れたロボポンの「シード」を植えて新しいロボポンを誕生させることもできるぞ。

いろんなお手伝いをさせて、バランスよく育成だ

トレーニングはミニゲームになってるぞ

シードを育てる「ロボポンガーデニング」

# バーチャルプロレス2 ～王道継承～

VIRTUAL PRO-WRESTLING 2

| タイトル | バーチャル・プロレス2 ～王道継承～ |
|---|---|
| 発売元 | アスミック・エース・エンタテインメント |
| 発売日 | 2000年1月28日 |
| 価格 | 6980円 |
| 容量 | 256M+バックアップ |
| ジャンル | スポーツ（プロレス） |
| プレイ人数 | 1～4人用 |
| 備考 | コントローラパック対応<br>振動パック対応 |

## 誕生!! オリジナルレスラー!! ～エディットモード～

あれれ～？ こんなレスラーみたことないぞ？ と思ったキミは大正解。実はこのレスラー、『バープロ2』の「エディット」モードで作られたオリジナルレスラーなのだ！名前は「ドリー・ロクヨン・Jr」。ちなみにテリーという弟はいない（…んじゃないかな、きっと）。それでは、このオリジナルレスラー「ドリー」ができるまでを順を追って紹介していこう。

◆最初はこんなだったオリジナルレスラーなんだけど

◆いろいろと設定していくとこんなかっこいいレスラーに

### どんな外見にするのかな？

今回は、まず外見から入ってみた。顔の形やマスクのある・なし、あるいはコスチュームなどなどの豊富なパーツから、自分の好きなようにに選んで組み合わせることができるぞ。うまく組み合わせて、かっこいいレスラーにするもよし、受けを狙ってもまたOK。

◆なんとなく泉田ペイントにしてみました

◆体にお経、といえばやっぱしあの人か？

◆足元を渋～く地下足袋で決めてみました

### どんな技を使うのかな？

レスラーにとって一番大事なものといえばやっぱり持ち技。オリジナルホールドをあみださなければ悪○将軍には勝てないと某超人も言っていた。というわけで、持ち技も膨大な数の技の中から1つ1つ、自分で選んで設定することができるぞ。

◆技のモーションを見ることもできる

### さらにくわしくパラメーター

こうして作ってきた大事なオリジナルレスラー。さらに個性を与えてやろう。というわけで、COMキャラとして使った場合の思考、そして戦い方のスタイルや流血しやすさなどといった細かい（この辺はほんとに細かく設定できる）パラメータを決めてみよう。

◆思考パターンを設定しているところ

### 名前やボイスは？

ここまでやればほぼ完成。名前や入場テーマなど詳しいプロフィールを設定するんだ。ここで、大技を出したり、アピールしたときなんかにしゃべるボイスや、入場テーマも設定できるぞ。なんとマイクアピールまで決められるっていうからもう大変！

◆てなわけで「ドリー・ロクヨン・Jr」の完成！なかなかかっこいいよね？

### 試合に出そう！

あとは完成したレスラーを試合に出すだけだ！ちなみにこのゲームの場合、エディットレスラーはこの時点でもう完成なので、別に試合に出して育成したりする必要はないぞ。むしろそれよりシリーズ優勝やMVPを目指せ！お前は虎になるのだ！（違うって）。

◆ドリーの初試合を組んでみました。果たして、初出場を勝利で飾れるのか!?

| タイトル | チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース |
|---|---|
| 発売元 | タカラ |
| 発売日 | 12月24日 |
| 価格 | 6800円 |
| 容量 | 96M |
| ジャンル | バトルアクションレース |
| プレイ人数 | 1～4人用 |
| 備考 | 64GBパック対応<br>コントローラパック・振動パック対応 |

雪のコースを走ってみたり

洞窟でジャンプしてみたり

# これで完璧？チョロQ運転マニュアル

今月まで紹介してきました『チョロQ64 2』。どうやら冬休みには遊べそうなかんじだね。というわけで今回は、登場するチョロQたちのいかにもチョロQ的な楽しい動きをみてみよう。操作法もしっかり書いておくから、ちゃんと覚えてレースで活用してね。

## ドリフト

車体を横すべりさせ、スピードを落とさずにカーブを曲がる。3Dスティックを一定以上の角度に倒すと自然にこの動きをするぞ。

←うりゃっ！てなかんじでスティックを倒そう

## コマンドドリフト

さっきのドリフトを、ボタン操作で発動させるのが「コマンドドリフト」。走行中に　A・Bボタンを同時に押そう。

←ゲーム中にはこっちの方をよく使うかな？

## ウイリー

スピードが遅いときにスティックを下に倒してみよう。ちなみに、ウイリー中には大きく方向を変えることができるぞ。

←チョロQといえばやっぱりこれでしょう

## プルバックダッシュ

速度が0km/hのときにRボタンを押しながらBボタンを押すとプルバックが始まり、Bボタンを離すとダッシュ！

←チョロQといえばやっぱりこれでしょう（その2）

## ジャンプ

道に散らばっている障害物なんかを避けられるぞ。操作法は、Rボタンを押しながら3Dスティックを手前に倒してみよう。

↑これさえあれば地雷なんかこわくない！こともない

## ローリングスペシャルコーナリング

走行中、Rボタンを押しながら曲がりたい方向に3Dスティックを入れる。すると、車が転がりながら直角に曲がるぞ。

→うりゃっ！と1回転！

→まずは車体を倒して

→はい、直角にコーナーを抜けます

というわけで、今月はいろんな特殊操作を紹介してみました。こういった動きをうまーくつかってレースに勝って、パーツをもらい、どんどん愛車を速くしよう！

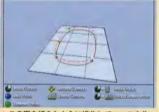
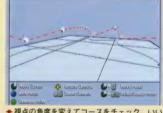
# TOPGEAR HYPER BIKE

## モンスターバイクを乗りこなせ!

ちょっと発売日が延期になった『トップギア・ハイパーバイク』だけど、編集部にはサンプルロムが到着！コース作成もトリックアタックも熱いぜ！

| | |
|---|---|
| タイトル | トップギア・ハイパーバイク |
| 発売元 | ケムコ |
| 発売日 | 2000年2月 |
| 価格 | 6980円（予価） |
| 容量 | 128M |
| ジャンル | レース |
| プレイ人数 | 1～4人用 |
| 備考 | コントローラパック・振動パック・メモリー拡張パック対応 |

## Track Editor トラックエディター

メモリー拡張パックをN64本体にセットすることで使用可能になるコース作成モード。これまでのレースゲームによくあるパーツ組み合わせ型のエディットじゃなくて、自分で自由自在にコースを作ることができるのだ！自分だけのスペシャルコースを作ろうぜ！

▲この円を好きなように操作してコースを作っるのだ。コースの形を変えたり高低差をつけよう

▲視点の角度を変えてコースをチェック。いいコースができたら友だちに自慢しようぜ！

▲もちろんコースを実際に走って試すこともできるぞ。カッコイイコースを作ろう！

## Trick Attack トリックアタック

極限までスピードを追求するオンロードレーサーとは違って、オフロードライダーはギャラリーにそのテクニックを見せつける心の余裕も欲しいもの。ということで、スーパージャンプからのトリックを競うトリックモードの登場だ！

▲トリックを決めた後、その姿勢を長い時間保っているとより高得点がゲットできる

◆練習コースは実際のトリックアタックで使用するコースから選ぶのだ

規定のコースを１周する間にどれだけトリックを決められたか、それを得点で競うのがトリックアタックモード。でもご安心ください。もちろん初心者用に練習用のモードだってついてます！カンタンなジャンプから高度なトリックまで、じっくり練習して本番での高得点を目指そう！

練習を積んだらいよいよ本番、コースに出てみよう！高得点を取るためには同じトリックをくり返していてはダメなので、いろんなトリックを自分のモノにしておこう。トリックはジャンプ中に決めるんだけど、コース中にはジャンプできるポイントがいろいろあるぞ！いかにもってカンジのコブからホントに微妙な段差まで、いろんなところでトリックを決めれば高得点を獲得だ！

▲難しいトリックコマンドも練習次第でできるようになる。修行あるのみなのだ

## Champion ship チャンピオンシップ

チャンピオンシップモードでは、プレイヤーは6つのシーズンでスピードとテクニックを競うことになる。各シーズンには4つのレースがあり、オフロードとオンロードそれぞれ2レースずつ走ることになるのだ。規定のポイントに届かなければ次のシーズンには進めないぞ！

▲最初のシーズンだけはオフロードとオンロードで1レースずつの開催。小手調べってところか

シーズン終了時に規定のポイントをゲットしていれば、次のシーズンに駒を進めることができる。さらに、ご褒美としてオフロード用とオンロード用に1台ずつニューマシンを使えるようになるぞ！新しいバイクを操って、新しいシーズンに臨もう！

▲シーズンをクリアして新しいマシンをゲット。ステキなビキニお姉さんがダンスで祝福だ

### Swiss Alps

### Celtic Coastline

### Egyptian Ruins

### Congo Jungle

# TOP GEAR RALLY 2

| | |
|---|---|
| タイトル | トップギア・ラリー2 |
| 発売元 | ケムコ |
| 発売日 | 2000年2月上旬 |
| 価格 | 6980円 |
| 容量 | 96M |
| ジャンル | レース |
| プレイ人数 | 1～4人用 |
| 備考 | コントローラパック・振動パック・メモリー拡張パック対応 |

## ランダムコースでトップギア！

今月は日本語バージョンのサンプルロムが登場！
2000年2月の発売へ向けていよいよカウントダウンだ！

### 先の見えない恐怖を味わおう

チャンピオンシップモードの最終クラスやアーケードモードでは、ランダム生成されるコースをプレイすることができるぞ。チャンピオンシップモードでは毎回違うコースにアタマを悩まされるだろうし、友達と対戦するときも必ず初めてのコースってことだから、いつでも対等の条件での勝負ができるということだ。

▲ランダムコースで友達と勝負だ。気候や路面状況も選ぶことができるぞ

▲過酷な路面状況、さらに先の読めないコース設定。厳しいレースが続く

▲より慎重なレース運びが求められるランダムコース。車体の故障は大幅な遅れを招くぞ

# ひっくりかえるほど、オモシロイ。

全コース、天候がガラッと変わるゾ!

新しいグランプリモードで勝負じゃ〜!

チョロQコインを集めて、逆転を狙おう!

レースに勝って、相手のパーツをGET!

ユニークなカーアクションで、攻撃をかわせ!

自分だけのコースをデザインしちゃえ!

## チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース

12月24日発売
6,800円(税別)

1〜4人用
コントローラパック対応 113
振動パック対応
バックアップ機能付き
64GBパックがあるとより楽しく遊べます。

**車種が、パーツが、コースが増えた! ゴロゴロ転がるド派手なワザも加わって、新しいチョロQ2は、オモシロさ倍増!!**

The 64DREAM 3月号は1月21日発売

# 特製シール VOL.41

『ポケモン金・銀』カレンダーシールだよ!

『ポケモン金・銀』カレンダーシールだ!



## 1 JAN. 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23/30 | 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

## 2 FEB. 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | | | | |

## 3 MARCH 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

## 4 APRIL 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23/30 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

## 5 MAY 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

## 6 JUNE 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | |

## 7 JULY 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23/30 | 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

## 8 AUG. 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

## 9 SEP. 2000

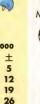
| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

## 10 OCT. 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

## 11 NOV. 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

## 12 DEC. 2000

| 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

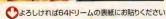
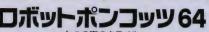
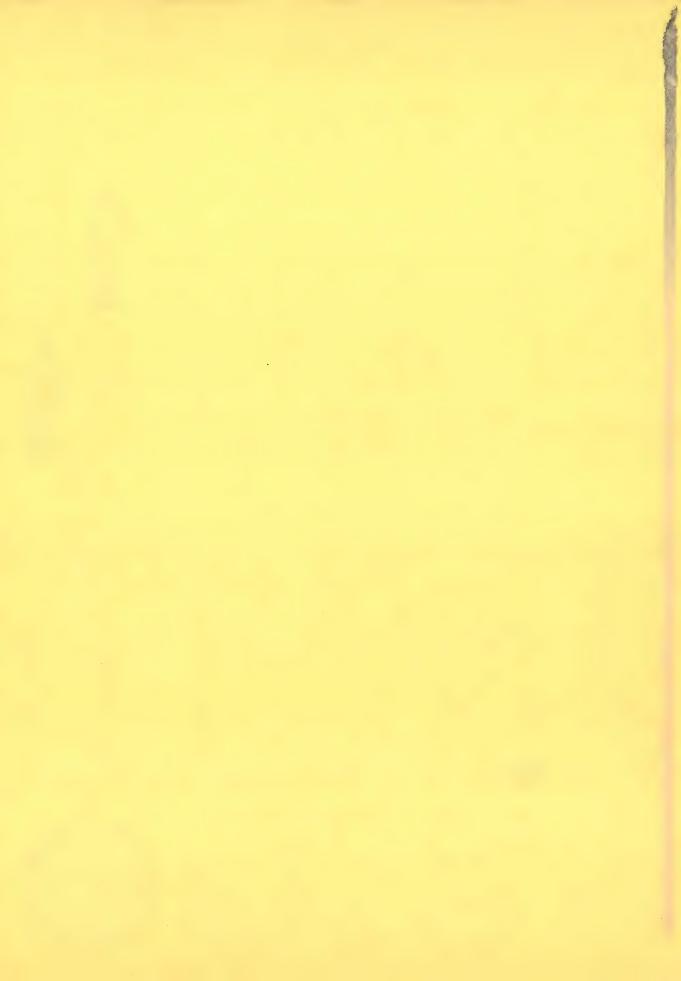
こちらは『ドンキーコング64』シール!

カセットの上面に貼ってね

コントローラパック専用シールだよ!

よろしければ64ドリームの表紙にお貼りください

ロボットポンコッツ64
〜七つの海のカラメル〜

2000 2

2000年がとうとうやってくる。ちわ、編集部マッシーです。2000年問題はどーなったかしらんが、ゲーム業界は2000年も盛り上がりそうだ。いっぱいソフトが出てくれるといいですな。

FEBRUARY

**結局というか、とどのつまり64DDはどうなったんでしょうか？**
**（東京都／イザナミホルモン）さん**

サービスを予定していた12月1日が少し延びてしまったようだ。さらにネット接続サービスは2000年2月に延期という、あまりおもわしくない状態になった。色々と事情があるだろうが、やはりユーザーのことをもう少し考えて欲しかったというところだろうか。特に『巨人のドシン1』は、とっても楽しいソフトなので、早くに反響が聞けなくて残念無念。ちなみに64ドリーム編集部にも注文した64DDはまだ届いていません（12/7現在）。早く遊びたい!!

**2000年のポケモン映画で『金・銀』のポケモンが多数登場するのはうれしいですが…。（千葉県／ミウン）さん**

ミウンさんが言いたいのは、ゲームで出たばっかりのキャラがもうスクリーンに出てしまうということへの疑問だ。っーことは、『金・銀』が出る前から、もうこのポケモンは映画でこう使おうなんて言ってたわけだからね。つまり、純粋な楽しみとしてのポケモンではなく、いろいろな戦略に使われているっていうのが現状なのか。と嘆いているんだ。確かに、99年夏の映画には『金・銀』ポケモンが多数出ていたし、ゲームより先っていうのはどうなんだろう？

**最近インターネットのゲーム関係のオークションにハマっています。**
**（神奈川県／櫻井）さん**

これ編集部でも大流行。簡単に言うとインターネットを使った個人売買なんだけど、希望者が好きな値段を入札していくっていうのが楽しいんだよね。しかもゲーム関連はマニアックなものやらレアなものが数多く出展されているので、編集部のエンドーじゃないけど、手を出したくなるってもんだよな。最近では、入札の残り時間を気にしながら仕事をしているって感じです。でもこれがなかなか競り落とせないんだよね〜。

**インターネットではもう出ている情報なのに雑誌の情報はおそくて困ります。**
**（千葉県／ロッピークロン）さん**

これぱっかりは雑誌も新聞もかないません。インターネットの情報の速さは、本当にあっという間だからね。ドリーム読者の中でも、今はまだ普及ユーザーが少ないけど、GBアドバンスやドルフィンなどでネットを利用するようになったら、雑誌のスクープ記事なんて何の意味も持たなくなりそう……。雑誌もどうやってネット時代を生き残っていくのか画策しないといけないかもね。また、雑誌でしか味わえないような誌面作りも目指していきたいですね。

**64大好きマガジンなのに他ハードのことをいうのはやめて。**
**（京都府／振動ロラン）さん**

これは反論。確かに64大好きマガジンなんだけど、何と比較して大好きなのか?!っていうのをはかるときに64だけでは計れないものがあるでしょ。プレステやドリキャスのゲームを見ずして、『ゼルダ』の何がいいのかを語ることは不可能。どーして『どこでもいっしょ』が売れているのかを知るのに64の情報だけ持っていてもわからないこともあるし。とにかく64はみんな大好きだけど、それだけで井の中の蛙にはなっちゃダメだと思うんだけど。どうでしょう。

**最近編集部では遊びがはやっていないんですか？**
**（埼玉県／バッジョ・ラシーン）さん**

そうだね〜。最近遊んでないね。遠足部も活動していないし……。手が空いたらポータル三国志やるくらいかね。後はドリーム文庫の普及。古本屋とかで懐かしのマンガを買ってきて、みんなで読んでます。ちなみにどんなラインナップがあるかというと、「北斗の拳」「リングにかけろ」「MMR」「プラレス三四郎」「炎の転校生」など……。オークションとかで「魁!! 男塾」を落とそうとしたけど失敗に終わりました。ちょっとラインナップ濃すぎるかな〜。

今年最後のイラストをどどーんと

⬅愛知県／藤原めぐみさん。64はRPG少ないし……。

⬆愛知県／風間とうかさん。25日発売

⬆神奈川県／サワムラーKAZUさん

⬆宮城県／青芽さん。ENIXさん頼む

⬆与野市／ともさん。初代をやりたい

⬆愛知県／めっきーさん。64で出る？

⬆東京都／宝山りふぁさん。誰だかわかる

⬆宮城県／菅田美紀さん。ぷよ人気も高い

⬆宮城県／ぞう吉じるしさん。人気高いよ

【あてさき】 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

# Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

今月は2ページです。いつも変動してごめんなさい。アナログが終わったら3ページにしてやりましょう。

## ファイアーエムブレム

### 今になって任天堂からSFCパッケージ版が発売決定。

しかもそれに合わせてイラストとか来ちゃったんだけど、載せられないので来月載せたい。

来月は超すごいドリテクも公開予定なのでお楽しみに。さて、いよいよトラキアキャラ人気投票も来月で最後です。1人何通でも募集可能ですので、今一度募集要項をのせます。年賀状代わりにドーンと応募してください。賞品もでちゃいます。

### こんなキャラ人気投票です

| 賞 | 内容 |
|---|---|
| BESTヒーロー賞 | ヒーローを選出せよ |
| 頼りにしたで賞 | 頼りがいのある人を |
| BESTヒロイン賞 | ヒロインをケロインせよ |
| ナイスオヤジキャラ賞 | オヤジにも日の光を |
| 名脇役賞 | 脇役を選び出すのだ |
| イヤな敵キャラ賞 | にくいあん畜生を |

⬅兵庫県／垣光舞さん。かつぐってこんな感じだよね。うん

⬅山口県／松村やゆよさん。でもエーヴェルが好きなんです僕

⬅埼玉県／ミーさん。エンディング達成おめでとさんです

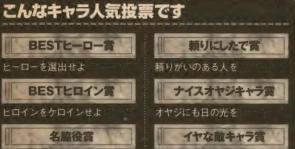
⬅東京都／水月りあさん。ガメラ3の歌も歌ってたね

⬅神奈川県／川波りさん。リワープ使いまくったでしょう

⬅東京都／AYAKOさん。ゲンプフ不人気まっしぐらか

## ゼルダくん 外伝

### 外伝というからには正伝があるとも

GB版が先なのか64版が先なのかニワトリが先なのか。

リンクーうううううううっ!! はっ思わず叫んでしまいました。だってあ～た、今月の本誌見ました? リンク様の素顔が少ないじゃありませんか。ゴロンリンクやらデクナッツリンクやら、こんなのリンクじゃないやい。栗寛ルパンはルパンじゃないやい!! はやくリンクの素顔というか大人リンクを見たいんですが……。あれ大人にはならないのかしら、今回は……。

### 変身リンクはお嫌いですか

だ～か～ら嫌いっていってんだろ!! あらやだはしたない……。っていうかリンクが変身するのはおもしろいんですが、あのお顔までが変身しちゃうってのが困りもの。ゴロンリンクなんてなったら体重3倍になっちゃって洋服がはちきれやしないでしょうか? も、もしかしてゼルダのお面で女装なんてなっちゃったりしたら、もうそれはそれでアリ。

⬅大阪府／はるさめまななさん。ルト姫が狭いっ

⬅千葉県／ハイラル真湖さん。3月に出てくれるのかな～

⬅大阪府／いわし利佳さん。ベルとモンドでベルモンド

⬅富山県／竜魔さん。外伝にもぜひ出て欲しいぞ。マロン

⬅神奈川県／トトロさん。この味わいがメチャいいっす

⬅鳥取県／神本圭輔さん。そりゃ、違うって……

## 星のカービィ64FC

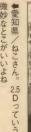
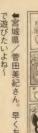
カービィカービィ愉快なカービィ楽しいカービィ俺ボンビイ……っつーことで、今月もカービィFCはりきっていってみましょう。というか本誌見た?! 能力コピーのミックスすごいよね。どんな組み合わせがあるんだろうね。考えたら夜も寝られなくなりそうだよね。どうやら発売も2000年の春までには出そうなのもうれしいし、春はみんなでカービィでファービィじゃなくってフィーバーって感じかな。

### 星のカービィの星は何星っこと

能力コピーのミックスで強いカービィがどどーんと。

⬅神奈川県／うめ吉さん。オールキャストで登場なのだ

⬅宮城県／菅田美紀さん。早くお家で遊びたいよね～

⬅愛知県／ねこさん。2.5Dっていう微妙なとこがいいよね

## Mother3 FC

おか～さ～ん。と叫べばそれはハナマルキのCMでしたっけ。ふっる～……ということでマザーっす。新情報はないっす。ちょっと2000年本当に出てくれるんでしょうね。お母さん。とせめたくもなりますも、辛抱して待ちましょう。きっときっといいものに仕上がってくるからに違いないからです。そういえば、あの家族のお母さんってどこにいったんでしょうか? もしかしてそれを探す旅に……。

### 『3』の前に『1､2』で遊んどこう

今月は新情報はありません。えーありませんとも。

⬅千葉県／ネスぴかさん。そういえばそんなこともあった……

⬅富山県／のほぽんさん。イトイさ～んマジで頼みまっせ

⬅北海道／かきこさん。物語がどーつながっていくのか楽しみ

## ポケモン金・銀FC

ピチューゲットだぜ!! どーも今回のFCは叫びから入るのが主流みたいだったので、叫んでみました。みんな新種ポケモン捕まえてるかい? おいらはマグ○ッグがつかまんなくてやんなっちゃってる今日このごろだよ。あとあの3匹捕まえた? もう最高難しいよね。ていうかアルテマウ○ポンだよね。そんなこと言う人はダメダメ。みんながどーやって新種ポケモンを捕まえているか教えてたもれ。

### いつもいつでもうまくいくなんて

ポケモン全部そろえるのは至難の業の巻。

⬅山形県／かきるあきるさん。ルギアの背中に乗りたいよね

⬅大阪府／はるさめまななさん。ピチューはやっぱカワイイよ～

⬅神奈川県／ひろこみのさん。4つ覚えてくれると便利だよね

## ヌルゲー選手権

あれ、これってヌルゲー?! と一と一こんなスペースになっちゃったんだ～、あっはっは。笑いごとじゃないけどね。なので今回はヌルゲー選手権への募集のご案内です。あなたが今までにヌルイと感じたゲームをハガキに書き殴って応募してください。

### こんなヌルゲーにやられた

5000円も出して買ったゲームなのに、なんだよコレ!! という怒りと憤りをハガキにぶつけてみませんか。ぶつけた所でなにもないですが、ヌルーい賞品も出しますよ

今回は同じ人物が書いたとは思えない乱調ぶり。全部ヌルじゃん!! なんていわずにFCへのお葉書を送ってください。最近はハガキのレベルが高くって見応えがありますよね。

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER 外伝 vol.1
DREAM DRUNKER
「小さい砂漠の大冒険」
~LITTLE DESERT ADVENTURE WITH YOU~
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE

ここでは、人とパックンフラワーがとても仲良く暮らしている。

ここは、フラワー村。カラカラ砂漠と、あっちっち砂漠の間にある小さな村である。

ほら、パッ君。お水だョ。
パックン

パクン

こんな砂漠のド真中に青々とした緑土があるとはのう‥‥‥

ん?

ヒッヒッヒッ!オマエ達のエサにちょうど良いか‥‥

今月から3ヶ月連続で中植せんせーのオリジナルマンガを連載します。DDの世界観と中植せんせー独特の世界観の融合をお楽しみください。

この物語のご意見ご感想をお寄せ下さい。宛先〒102-0074千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ64ドリーム「DDD」係

謎の敵の襲来におびえる村人たち。果たしてライトの冒険の先に待つものは?!そしてクッパ大王は味方になってくれるのか?! 次号をお楽しみに

## 今月の肖像画

大阪府／いわし利佳さん作。大人の色気が漂ってるけど、私に漂わせてる暇はない…（泣）

## 今月のお酒 20才未満禁

禁酒中

ドクターストップの為…、ではなくて自主的に禁酒中。と、いうわけで今月のお酒も禁酒マークです。

とある理由で、ただいま禁酒中。酒浸りの毎日をおくっていたので、ちょっと減酒…と思ったけど、いっそのこと断ってみました。

| ベストマッチゲーム | ゲーム全般 |
|---|---|

## 第27回 ゲームは映画と同じモノなのか?

**ソフト中古問題の「頒布権」とやらで一部の大人たちがもめてるよね。ゲームを映画と同じものとみなすかどうかってことらしい。**

けっこうお便りがきてた話題だけど、中古品が買えないのは**子供にはつらい**と思うにとどめ、触れなかった。難しい問題なので「頒布権」は無視、私は大学時代に映画サークルにいたし、今月は映画について勝手に語ろうと思う。

映画を撮ったり出たり、何とか学生映画祭(忘れた)の主演女優賞を戴いたのはいい思い出。観賞するのは専ら渋いヨーロッパ映画やアジア映画だった(今も)。超お奨めはイラン映画「友達のうちはどこ?」(アッバス・キアロスタミ監督)。独特の風習の中、小さな男の子が友達のために奔走する、ほのぼの感が漂う傑作だ。あとフランスのパトリス・ル・コント監督作品も大好き。中でも「仕立屋の恋」と「髪結いの亭主」は男女の悲しいすれ違い…う、**思い出しても涙**が…。またジム・ジャームッシュ監督「ナイト・オン・ザ・プラネット」は同時進行型のオムニバス作品で各々に深い味アリ。以上は多くのレンタル屋さんにあるので機会があれば観てね。

なお、私は自称**ロシア映画通**。タルコフスキー作品等の有名作はもちろん、今も心にしみじみ残っているのはカネフスキーという監督の、スターリン時代を描くドキュメンタリー的作品「生きるな死ね蘇れ」シリーズ。また、今年春に旧ソのSFファンタジー映画特集を小さな某映画館でやった際は、回数券を買って通いつめた。そこで観た**「死棺・妖婆の呪い」**(邦題・笑)という、民話に基づく中世ロシアが舞台の映画は演技・演出など、予想以上に素晴らしかった。「エヴァンス博士の恋」という作品は**金星人の女に恋した「長寿学」の権威がKGBに追われる**というスゴイ内容だけど、いい意味で手作りの良さに涙した。一方、悪いがヘボすぎたのは「火を吹く惑星」。**敬語を使わないと反応しないアメリカ製ロボット**を連れたソ連の金星探索隊が、ミニゴジラみたいのが跳ねる中で宇宙服も着ずに焚き火してた…。同じ意味でビデオで見た**北朝鮮版ゴジラ**「大怪獣プルガサリ」にも脱力。さらにフランスの巨匠・コクトー作「詩人の血」も前衛的すぎて頭抱えた。

よりディープな作品では、ロシア映画の、パルチザンとして戦線に出る少年の悲劇「炎628」や、ひどいアレルギー体質の現代女性を描く、人ごとじゃないイギリス映画「SAFE」等は壮絶な気分の重さに襲われた。ちなみにハリウッド映画も嫌いじゃない。ホラー映画も好き。**ジェイソンとフレディ**は当然全部観たし。

と、いろいろ書いてて思ったけど、個人的にはやっぱ**映画とゲームは違う**と判断する。端的に言えば、映画は「受けとめる」要素が強く、ゲームは「参加する」要素がはるかに強いってとこかな。結局、中古問題って頒布権に**問題をすりかえた**一部のオトナのただの利権争い？**映画もゲームも迷惑こうむってる**んとちゃう？

## 教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

**Q 日本で人気の『ポケモン』。海外ではどうなの?**
香川県／ねねしゃん

### えらいことになっとるぞ。

とりあえずアメリカではすごい人気だ。全米放送でアニメを放映してるし、映画「ミュウツーの逆襲」も映画史上の記録に残るほど大ヒットしておる。しかも、ポケモンカードがこれまた人気で、州によっては「学校への持ち込み禁止条例」が制定されているほどだ。キャラのなじみ易さもあるが、いいゲームに国境はないってことだ。

## ちづる姐さんの恋愛相談コーナー

**「私は生まれてこのかた、恋愛というものをしたことがありません。このままでは、恋人がいないまま2000年を迎えてしまいます」**と、語るのは、ちょっとあせりがはいるお年頃のロンリーチャップリンさん。世の中には、星の数ほど人がいるんだから、出会いはその辺に転がってるはず。でも、そのチャンスをつかむには、ちょっとした努力も必要かもね。とりあえず、自分のアピールポイントを探して、自分に自信をもつように心がけてみたらどうかな？自信がないと、どうしてもたよりなさそうに見えちゃうし。ま、逆手を取って母性本能をくすぐるって手もあるけどね。どっちにしても、恋愛のタイミングを積極的に作らなくっちゃね。

## 今月のすけ

冬眠せずに暖房の効いた部屋で動き回るシマリス4才。

「やっぱり冬は寒いでちゅ」と、タオルにくるまる。寒さには強い北国のリスのくせに…。朝鮮半島出身とのウワサあり。

## おハガキ募集

コラムのテーマ、似顔絵等々大募集（特に恋愛相談求む）。官製ハガキ・封書・とじ込みハガキどれもOKだ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画／北河 忍

**はみだしチャット** ちづるさんの大学時代はどうでした？（石川県／かなろーさん他）上に書いた通り映画を撮ったり観たり、高田馬場という町で酒飲んだり、お金がなきゃ授業も出ず部室で昼間っから飲んでました。当時の仲間は今も仲良し。某女性誌で数年間バイトしたのはすごくいい経験でした。

# ポケットモンスター金
POCKET MONSTERS
# ポケットモンスター銀
POCKET MONSTERS

| タイトル | ポケットモンスター金、銀 |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 発売中 |
| 価格 | 3800円 |
| ジャンル | RPG |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | 通信ケーブル対応 時計機能内蔵 |

# POKEMON Merry X'mas and Happy new year

世界で一番大好きな季節がやってきた。
今年はポケモンと一緒にメリークリスマス。
そして来年はポケモンと一緒にハッピーニューイヤー

ADVENTURE GUIDE

# 冒険はまだ続いている!!

1999年最後のロクドリもやっぱりポケモンでしめさせてもらいます。さあさ早速始めましょう。

## 今月も君の冒険をサポートしていくぞ!!

### 目指せ!!最強のポケモンマスター!!

今月紹介するのは「ウバメの森」～「タンバシティ」までの攻略パートだ。「もう終わったよ」と思っている君も、見落としがないように、もう一度チェックしておいたほうがいいかもよ。

ワカバタウンの旅立ちから、ずいぶん遠くに来たもんだなぁ～

●MAP●

1. ワカバタウン
2. 29番道路
3. ヨシノシティ
4. 30番道路
5. 31番道路
6. キキョウシティ
7. 32番道路
8. アルフのいせき
9. つながりのどうくつ
10. 33番道路
11. ヒワダタウン
12. ウバメの森
13. 34番道路
14. コガネシティ
15. 35番道路
16. しぜんこうえん
17. 36番道路
18. 37番道路
19. エンジュシティ
20. 38番道路
21. 39番道路
22. アサギシティ
23. 40番すいどう
24. うずまきじま
25. タンバシティ
26. 41番すいどう

ジョウト地方全体マップ

## 前号までのおさらい

### ワカバタウンからウバメの森へ

前回は旅立ちの街、ワカバタウンからウバメの森の入り口までを紹介しました。その間に捕まるポケモンは全てゲットしたかな? 後半で入手できる「ずつき」や「つりざお」などを使うと、さらにゲットできるポケモンも増えるぞ。見逃さないようにしようぜ。

ここはヒワダタウンですね

### ウツギ博士から預かったタマゴは?

さて、前回は秘密だったんだけど、冒険の途中でウツギ博士から預かったタマゴがあったよね。そのタマゴなんだけど、もう何か生まれたかな? 実はこのタマゴから生まれるのは、はりたまポケモンのトゲピーだったんだ。大切に育てていくといいかもね。

### バッジを集めているかな?

各街を訪れるとGYMと書いてある建物を見ることができるよね。これはジムリーダーがここにいるぞってこと。ここでジムリーダーを倒していけば、ジムバッジが入手できるんだ。でもジムリーダーたちは、そう簡単には倒せない。ジム入り口にいるメガネの人に話しかけて、このジムの対策を考えるようにしよう。

ジムの中にはジムリーダー以外にもトレーナーが待ち受けているぞ

### わざマシンとひでんマシン

わざマシンとひでんマシンは、ポケモンに「わざ」を覚えさせることができるマシンだ。物語のイベントで入手したり、購入したりすることもできるんだ。前回は「マダツボミのとう」で、ひでんマシンの「フラッシュ」を入手できたよね。今回の冒険ではもっともっとたくさんのわざマシンとひでんマシンが入手できそうだよ。

どの「わざ」をポケモンに覚えさせようかな

## 通信交換を楽しんでいる?

### 友達と通信交換で盛り上がろうよ!

友達が集まったら、やっぱこれでしょう。通信ケーブルをつないで、トレード&バトル三昧だよね。今回は赤外線通信を使った「ふしぎなおくりもの」も楽しめるので、毎日の習慣になりそうだよね。編集部でも毎日「ふしぎなおくりもの」が朝の挨拶がわりなんだ。

欲しいポケモンを交換だ

### ふしぎなおくりもの

赤外線通信を使った「ふしぎなおくりもの」は、今回紹介している、コガネタウンに行くことで初めて使えるようになるぞ。一体何がもらえるのかはやってみてのお楽しみだ。

コガネタウンのイベントをクリアすればこのメニューがでるぞ

### トレードセンター

欲しいポケモン同士を交換できるのがトレードセンターだ。「ずかん」完成を目指すなら、金、銀それぞれでしか捕まらないポケモンもいるので、友達と交換しあうのがいいかもね。

### コロシアム

自分のポケモンの力を試したい!!と思っているならやはりココ。友達同士でバトルが楽しめるぞ。お互いに出し合うポケモンを決めたり、ルール無用のバトルを楽しんだりしよう。

## ポケットプリンタで楽しんでいる?

### お気に入りのポケモンをプリントしよう!!

そして忘れちゃいけない楽しい要素がコレ。別売りのポケットプリンタをつなぐことで、うれしいプリントが楽しめちゃうぞ。友達と対戦の記念にプリントしたり、プリントでポケモンずかんを作ってみるなんていいかもね。君ならどう遊ぶ?

ポケットプリンタ／発売中／5800円
※通信ケーブルは別売りです

**こんなプリントができる**

『ポケモン金・銀』ではこんなプリントが楽しめるぞ。

**ポケモンずかん**

ポケモンずかんから好きなポケモンをプリントしよう

**ボックスのプリント**

ボックスの中身をプリントできるんだ

**記念さつえい**

タンバシティのある人物に頼むとできるぞ

そのポケットプリンタを
**5名様にプレゼント!**

くわしくは128ページのプレゼントページを見てね

## 「きのみ」や「ぼんぐり」集めてる!?

街や道路を歩いていると「みのなるき」っていうのがあるよね。これにAボタンでいろんな木の実が落ちてくることは知ってるかな?実はこの「みのなるき」、日づけが変われば、また取ることもできるんだ。1日1回取りにいくのを日課にしたりして……。

「きのみ」以外にも「ぼんぐり」も

「ぼんぐり」ならここへ

「ぼんぐり」にも実はいろんな種類があることは知っているかな?「しろぼんぐり」に「あかぼんぐり」など様々な色があるらしいぞ。これによってガンテツさんが作ってくれるボールの種類が異なるので、色々試してみるといいかもね。

## ポケモンの入手方法は?

野生ポケモンを捕まえるのが一番多くなりそうだけど、それ以外にも友達と通信交換したり、『赤・緑・青・ピカチュウ』から交換することもできるぞ。また、イベントで入手できるポケモンもいるので、いろんな人に話しかけてみよう。コガネシティのゲームコーナーではコインの数によって交換できるポケモンもいるんだ。

コガネゲームコーナーの景品はこんなポケモンがいます

### やり残していることがないか確かめるのも大事

発売からひと月がたって、もうクリアした人も多いかと思う。とにかく先に先にと進んできた人は、もう一度振り返ってみることも大事だ。特に「ポケモンずかん」の完成を目指しているなら、ただクリアするだけでは完成させることは難しい。友達との情報交換やゲーム内の登場人物に今一度、話しかけたり、電話番号を聞いておくことも必要になってくる。草むらを根気よく歩き回ったり、時間を変えて探索したり……。まだまだやることはたくさん残っているはずだ。それに、いろんなオマケの要素も用意されているみたいだからね。

# ADVENTURE GUIDE 冒険ガイド

さて、今月も攻略パートの始まりです。前回同様、物語の肝心なことはバラさないように心がけますので、安心して読んで下さいね。でも、出現ポケモンリストはじっくり見てね。

時間帯の設定はこーなっています　朝AM4:00～　昼AM10:00～　夜PM6:00～

## ウバメの森

### ひでんマシン01「いあいぎり」をGetだぜ!!

ウバメの森の入り口で困っている人を発見。どうやら大切なカモネギを逃がしてしまったらしいんだ。それなら協力してあげましょう。接近してAボタンでカモネギをうまく誘導してあげるといいぞ。成功すると、いいものもらえたでしょ。

親方から「ひでんマシン01」をもらうことができるぞ

出現ポケモンリスト金

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| キャタピー | 5,6 | 朝・昼 | よく出る |
| トランセル | 6 | 朝 | ふつうに出る |
| パラス | 5,6 | 朝・夜 | ふつうに出る |
| ズバット | 5 | 朝・昼 | めったに出ない |
| トランセル | 5,6 | 朝・昼 | ふつうに出る |
| パラス | 6 | 昼 | めったに出ない |
| ナゾノクサ | 5,6 | 夜 | よく出る |
| ズバット | 5,6 | 夜 | ふつうに出る |

出現ポケモンリスト銀

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| パラス | 5,6 | 朝・夜 | ふつうに出る |
| ズバット | 5 | 朝・昼 | めったに出ない |
| ビードル | 5,6 | 朝・昼 | よく出る |
| コクーン | 6 | 朝 | ふつうに出る |
| パラス | 6 | 昼 | めったに出ない |
| コクーン | 5,6 | 昼 | ふつうに出る |
| ナゾノクサ | 5,6 | 夜 | よく出る |
| ズバット | 5,6 | 夜 | ふつうに出る |

## コガネシティ

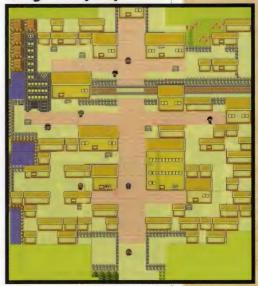
### ジョウトいちのビッグシティだ

ジョウト最大の街、それがコガネシティだ。ここは街の中を歩き回るだけでも大変かもね。とにかくいろんな人の話を聞いて、それが重要だと思ったらメモでもしておくこと。後々役に立つことがあるかもしれないからね。ここでの目的はまずは、ジムリーダーを倒すこと。それと大きなショップをじっくりと見て回ること。ショップ内のある女の子に話しかけると「ふしぎなおくりもの」が使えるようになるんだ。それに、どうやらここは謎もいっぱいあるらしい。昨日はいたのに、今日はいないや……。なんて人もいるかもしれないぞ。チェックしておこう。

ここがその巨大ショップの前。何階に行こうかな？

Kogane City Map

Shop List

**2F**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| キズぐすり | 300 |
| いいキズぐすり | 700 |
| どくけし | 100 |
| まひなおし | 200 |
| ねむけざまし | 250 |
| やけどなおし | 250 |
| こおりなおし | 250 |

**2F**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| モンスターボール | 200 |
| スーパーボール | 600 |
| あなぬけのヒモ | 550 |
| むしよけスプレー | 350 |
| げんきのかけら | 1500 |
| なんでもなおし | 600 |
| ピッピにんぎょう | 1000 |
| はながらメール | 50 |

**3F**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| スピーダー | 350 |
| スペシャルアップ | 350 |
| ディフェンダー | 550 |
| プラスパワー | 500 |
| クリティカッター | 650 |
| エフェクトガード | 700 |
| ヨクアタール | 950 |

**4F**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| タウリン | 9800 |
| ブロムヘキシン | 9800 |
| インドメタシン | 9800 |
| リゾチウム | 9800 |
| マックスアップ | 9800 |

**5F**

| 品名 | 価格 |
|---|---|
| わざマシン41 | 3000 |
| わざマシン48 | 3000 |
| わざマシン33 | 3000 |
| わざマシン02 | 2000 |
| わざマシン08 | 1000 |

※わざマシン02、08はイベントで入手可能。イベント後に販売している。

**6F**

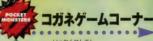
| 品名 | 価格 |
|---|---|
| おいしいみず | 200 |
| サイコソーダ | 300 |
| ミックスオレ | 350 |

## コガネタウンは見所いっぱい、遊びどころいっぱいだ

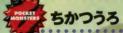
### ラジオとう

1Fの女性の出すクイズに全問正解でポケギアでラジオが聞けるようにしてくれるぞ。正解できるかな?

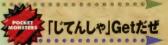
でもラジオとうの前にはこんな人がいる……

### コガネゲームコーナー

お待たせ!! 一攫千金のギャンブルコーナーが今回も登場。コインをがっぽり稼いじゃおうぜ。

コインケースは地下通路に落ちているぞ

### ちかつうろ

トレーナーたちがうろうろする地下通路。でも、行く日によってやってるお店が違うみたい……。

バトルもあるので、回復してからいこう

### 「じてんしゃ」Getだぜ

こちらもお待たせ!! ついにここで「じてんしゃ」もゲットできる。しかもタダでもらえまっせ。

これで移動速度は2倍になったのです

### あの変な木をどかすには

キキョウシティの先にあった、あの妙な木をどかすには、ここであるものをもらえばいいみたい。

コガネのジムリーダーを倒してからやってくるといいかもね

### マサキの実家?

なんとここは、あのマサキの実家?! でもマサキに会えるのはもう少し先なのでした。

エンジュで出会えば、後はここでマサキに会えるんだ

## ジムリーダー アカネ

### ノーマルポケモンの使い手だ

そして3回目のジムリーダーとのバトルが待ち受けているぞ。今回のリーダーは女の子のアカネ。ノーマルポケモンの使い手なんだ。ノーマルに強いのは、かくとうタイプのポケモン。そういえば、どこかでワンリキーとスリープを交換したがっている人がいなかったかな……。早速交換するためにスリープをゲットしよう。

出てくるトレーナーもみんな女の子なのです

### ●VSトレーナー

【1人目】
おとなのおねえさんのアケミ
【2人目】
おとなのおねえさんのナオコ
【3人目】
ミニスカートのミカ
【4人目】
ミニスカートのアスカ

ここで登場するのは、女の子ばっかり。しかもノーマルポケモンを連れているので、かくとうタイプがいれば安心して戦うことができるぞ。傷ついたら、一度ポケセンに戻ってからにしよう。

#### ジムリーダーアカネ

ミルタンクの「ころがる」は要注意。かくとうで対応しよう。

アカネのつれているポケモンのノーマルタイプだが、強力なわざを持っているので要注意。体力が低いと一発でアウトになるぞ。勝利すればレギュラーバッジとわざマシン45をゲットだ。

## 34番道路

### ポケモンのそだて家夫婦が登場!!

今回のキーポイントになりそうなのがここ、34番道路の「そだてやさん」だ。この夫婦にポケモンを預けることで、成長させてくれるんだけど、なんと、ポケモンのタマゴが見つかることもあるらしいんだ。一体どうすればタマゴを発見することができるのかな? いろんなポケモンを預けて育ててみるといいかもしれないよ。

夫婦にそれぞれ1匹ずつ預けられるんだ

あれ、どうやらタマゴが発見された?!

#### 出現ポケモンリスト金

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| スリープ | 10,12 | 朝・昼・夜 | よく出る |
| コラッタ | 11,13 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ケーシィ | 10 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| メタモン | 10 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |

#### 出現ポケモンリスト銀

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| スリープ | 10,12 | 朝・昼・夜 | よく出る |
| コラッタ | 11,13 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ケーシィ | 10 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| メタモン | 10 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |

### ポケモンのタマゴを手に入れたい!!

今回の『金・銀』ではタマゴからしか手に入らないポケモンが数多く存在するかもね。まずトゲピーがそうだったけど、他にもかわいらしいポケモンがたくさんいたので、もしかしたら、そのポケモンたちもタマゴから生まれるのかもしれないね。

# しぜんこうえん

## 毎週、火・木・土曜日は「むしとりたいかい」だ!!

ここ「しぜんこうえん」では、毎週火曜、木曜、土曜日に「むしとりたいかい」が開催されているんだ。大会は自分のポケモン1匹を選んで、もらったボール20個で虫ポケモンをゲットしていくぞ。もらったボールがなくなるか、制限時間20分が過ぎれば終了だ。どんなポケモンを捕まえることができるかな?

1等になると、とってもいいものがもらえるらしいぞ。がんばってポケモンをゲットしよう

### 「むしとりたいかい」でGetできるポケモン

キャタピー・ビードル・トランセル・コクーン・バタフリー・スピアー・コンパン・パラス・ストライク・カイロス

### 出現ポケモンリスト金

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| キャタピー | 10,12 | 朝 | よく出る |
| トランセル | 10 | 朝・昼 | ふつうに出る |
| ポッポ | 10,12,14 | 朝 | ふつうに出る |
| キャタピー | 10 | 昼 | よく出る |
| ヒマナッツ | 11,13 | 昼 | ふつうに出る |
| ポッポ | 12,14 | 昼 | ふつうに出る |
| ホーホー | 10,12,14 | 夜 | よく出る |

### 出現ポケモンリスト銀

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| キャタピー | 10,12 | 朝 | よく出る |
| トランセル | 10 | 朝・昼 | ふつうに出る |
| ポッポ | 10,12,14 | 朝 | ふつうに出る |
| キャタピー | 10 | 昼 | よく出る |
| ヒマナッツ | 11,13 | 昼 | ふつうに出る |
| ポッポ | 12,14 | 昼 | ふつうに出る |
| ビードル | 10 | 昼 | ふつうに出る |
| ホーホー | 10,12,14 | 夜 | よく出る |

## 「たいかい」のないときは

通常の草むらで野生ポケモンをゲットしよう

「たいかい」のない時も、「しぜんこうえん」の中で野生ポケモンを捕まえたり、トレーナーと戦うことができるんだ。そういえば、公園の柵の周りにどうぐが落ちていなかった? あれってどうやってとるんだろうね。どこかがあいていれば……。

# 35番道路

## トレーナーの電話番号は聞いている?

### 出現ポケモンリスト金

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| ニドラン♂ | 12 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ニドラン♀ | 12 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| スリープ | 14 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ケーシィ | 10 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ポッポ | 14 | 朝・昼 | めったに出ない |
| メタモン | 10 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |
| ホーホー | 14 | 夜 | めったに出ない |
| ????? | 12 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |

### 出現ポケモンリスト銀

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| ニドラン♂ | 12 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ニドラン♀ | 12 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| スリープ | 14 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ケーシィ | 10 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ポッポ | 14 | 朝・昼 | めったに出ない |
| メタモン | 10 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |
| ホーホー | 14 | 夜 | めったに出ない |
| ????? | 12 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |

電話番号を聞けるトレーナーもいるんだ。誰のを聞こうかな

一度戦って勝利したら、電話番号を聞いてくるトレーナーがいるのをご存じだろうか? 彼らに電話番号を教えると、時間おかまいなしに電話をかけてくる。それもたわいのない話題がほとんどなのだが、中には有益な情報をくれるトレーナーもいる。特に捕まるポケモンについて教えてくれるトレーナーが何人かいるので、彼らの電話番号を削除しないようにしておこう。また、もう一度バトルを挑んでくるトレーナーも多くいる。「そらをとぶ」を覚えたら、早速倒しにいってお金を稼ぐのもいいだろう。また、マサキの実家で妹にマサキの電話番号を聞いておこう。マサキに電話すれば、今自分の使っているボックスに、あと何匹のポケモンを転送することができるのかを教えてくれる。これで、せっかく捕まえてもボックスがいっぱいで捕まえられない……という悲劇はなくなるはずだ。それとお母さんへの貯金はしているだろうか? 今回は結構お金が貯まるので、ぜひお母さんに貯金をお願いしておこう。きっと思わぬものを購入してきてくれるはずだ。せっかくのポケギアを有効に使っていこうというお話でした。

# 36番道路

## エンジュシティまであと少しだよ

### 出現ポケモンリスト金

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| ニドラン♂ | 12 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ニドラン♀ | 12 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ポッポ | 13,15 | 朝 | ふつうに出る |
| ガーディ | 13 | 朝・夜 | ふつうに出る |
| オドシシ | 13 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |
| ポッポ | 14 | 昼 | ふつうに出る |
| ガーディ | 13,15 | 昼 | ふつうに出る |
| ホーホー | 13,15 | 夜 | ふつうに出る |

### 出現ポケモンリスト銀

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| ニドラン♂ | 12 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ニドラン♀ | 12 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ポッポ | 13,15 | 朝 | ふつうに出る |
| ロコン | 13 | 朝・夜 | ふつうに出る |
| オドシシ | 13 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |
| ポッポ | 14 | 昼 | ふつうに出る |
| ロコン | 13,15 | 昼 | ふつうに出る |
| ホーホー | 13,15 | 夜 | ふつうに出る |

ここは小さい草むらが一個しかないんだ

# 37番道路

## 出てくるポケモンはすべてゲットだぜ!

### 出現ポケモンリスト金

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| ポッポ | 13,15 | 朝・昼 | よく出る |
| オドシシ | 15 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ガーディ | 14 | 朝・夜 | ふつうに出る |
| ガーディ | 14,16 | 昼 | ふつうに出る |
| ピジョン | 15 | 昼 | めったに出ない |
| イトマル | 13,15 | 夜 | よく出る |
| ホーホー | 15 | 夜 | ふつうに出る |

### 出現ポケモンリスト銀

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| オドシシ | 15 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| レディバ | 13,15 | 朝 | よく出る |
| ポッポ | 15 | 朝 | ふつうに出る |
| ロコン | 14 | 朝・夜 | ふつうに出る |
| ポッポ | 13,15 | 昼 | よく出る |
| ピジョン | 15 | 昼 | めったに出ない |
| ロコン | 14,16 | 昼 | ふつうに出る |
| ホーホー | 13,15 | 夜 | よく出る |

出てくるトレーナーもすべて倒しておこう

# エンジュシティ

## 2つの塔と伝説のある街

2つの大きな塔がある街、エンジュシティ。どことなく和風な感じをかもし出す町並みがとってもいい感じだ。ここでの目的もまずは、ジムリーダー。ただし、今度のジムリーダーは結構強いので準備が必要になってきそうだぞ。それに、謎の2つの塔。左の「やけたとう」には入れるのだが、右の「スズのとう」には、まだ入ることができないんだ。一体どうしたら入ることができるんだろうか? この街からは左右に行けるルートが出てくるのだが、本誌では左に行くルートから紹介していくことにしよう。

### Shop List

| | |
|---|---|
| モンスターボール | 200 |
| スーパーボール | 600 |
| キズぐすり | 300 |
| いいキズぐすり | 700 |
| どくけし | 100 |
| まひなおし | 200 |
| ねむけざまし | 250 |
| やけどなおし | 250 |
| こおりなおし | 250 |
| げんきのかけら | 1500 |

### Enju City Map

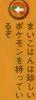
### エンジュの2つの塔

今のところ入れるのは左の「やけたとう」だけだ。ここの地下一階に行くと、なにやら不思議なことが起こるとか……。「いわくだき」を覚えてから挑戦してみよう。

この「スズのとう」にはどうやったら入れるのか?

### まいこはんとバトルすると…

まいこはん全員とバトルして勝利すると、まいこはんを見ているおっさんから、とってもいいものがもらえるんだ。物語に絶対必要なものなので、絶対ゲットしておこうね。

まいこはんは珍しいポケモンを持っているぞ

# ジムリーダー マツバ

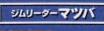
## VSゴースト!!「あく」のわざで倒せ!!

さて今回のジムリーダーはタイプ的には、最もイヤなゴースト使いだ。これに勝つには「あく」タイプのポケモンや「わざ」が有効。アリゲイツやニャースの覚える「かみつく」はとってもきくはずだ。特にニャースは「したでなめる」攻撃を無効化してしまうので、絶対おすすめ。準備万端で戦いにのぞむようにしよう。

出てくる敵はゴーストタイプばかりだ。あくのわざで突き進め!!

### VSトレーナー

【1人目】
ぼうずのジェイ
【2人目】
イタコのタエコ
【3人目】
ボウズのウンショウ
【4人目】
イタコのヨネコ

ここで登場するトレーナーは全員、ぼうずとイタコという妙な組み合わせだ。しかも使ってくるポケモンは「ゴーストタイプ」ばかりといういや〜な感じだ。これにうち勝つには「あくタイプ」や「あく」のわざを持っているポケモンが有効なのだ。

ゲンガーの「ゆめくい」と「シャドーボール」は要注意

勝利すればファントムバッジをゲット。これでどんなポケモンもレベル50までは言うことを聞くようになるぞ。また戦闘中以外でも「なみのり」が可能だ。さらにわざマシン30もゲットだ。

# やけたとう

## 君は3体の伝説を目撃する

やけたとうの地下1階に行くと、中央に謎のポケモンがいるんだ。主人公が近づくと、それらは風のようにいなくなってしまう……。

ここが「やけたとう」の入り口だ

### 出現ポケモンリスト金

やけたとう1F

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| コラッタ | 13,15 | 朝・昼・夜 | よく出る |
| ドガース | 14,16 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ズバット | 14 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ラッタ | 15 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |

### 出現ポケモンリスト金

やけたとうB1F

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| コラッタ | 14,16 | 朝・夜 | よく出る |
| ドガース | 14,16 | 朝・昼・夜 | よく出る |
| ズバット | 15 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |
| ブーバー | 14 | 朝・夜 | めったに出ない |
| コラッタ | 14 | 昼 | ふつうに出る |
| ブーバー | 16 | 昼 | ふつうに出る |

### 出現ポケモンリスト銀

やけたとう1F

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| コラッタ | 13,15 | 朝・昼・夜 | よく出る |
| ドガース | 14,16 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ズバット | 14 | 朝・昼・夜 | ふつうに出る |
| ラッタ | 15 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |

### 出現ポケモンリスト銀

やけたとうB1F

| 名前 | レベル | 時間帯 | 頻度 |
|---|---|---|---|
| コラッタ | 14,16 | 朝・夜 | よく出る |
| ドガース | 14,16 | 朝・昼・夜 | よく出る |
| ズバット | 15 | 朝・昼・夜 | めったに出ない |
| ブーバー | 14 | 朝・夜 | めったに出ない |
| コラッタ | 14 | 昼 | ふつうに出る |
| ブーバー | 16 | 昼 | ふつうに出る |

今回の『金・銀』で最終的に捕まるポケモンは何匹なのか？という葉書を読者から多数いただいた。残念ながら、今現在でそのすべてを語ることはできないのだが、実際にプレイしてみた、みなさんの感じ方はどうだったのだろうか？読者の声では「意外に少ない」という声も多かった。また「進化系がわからない」や「まったく見たこともないポケモンがいる」という声も多い。そのすべてを紹介できるのは、おそらく2000年2月下旬かと思われる。それまでは、プレイヤーすべてがポケモン研究家となって、あーでもない、こーでもないと調べていくことになりそうだ。ポケモンずかんやポケギアを使って調べていこう。

# 38番道路

## トレーナーたちがいっぱいだ

草むらも多く、トレーナーもたくさんいるので、レベルアップにはもってこいの38番道路。残念ながら、今月の紹介では、ここに出現する野生ポケモンの分布を明かすことはできない。とにかく歩き回って、探してみようね。

# 39番道路

## ミルタンクに「きのみ」を

ここには元気のないミルタンクが飼われている農場があるんだけど、このミルタンクを元気づけてあげたいよね。それには、どうやらたくさんの「きのみ」が必要になってくるみたいなんだ。いっぱい集めてミルタンクにあげよう。

# アサギシティ

## 海に面した街。灯台もあるよ

39番道路をくだってくると、ここアサギシティに。海に面した港町って感じだね。そんな港町らしく、ここには大きな灯台があるんだ。登っていけるみたいだから行ってみましょうか？

うーみーはー ひろいーなー
おーきーなー っと！

海があるなら釣りでも

### Asagi City Map

# ジムリーダー ミカン

## 灯台の頂上にいるジムリーダー

アサギのジムリーダーは、なんとジムにはいないことが判明。傷ついた灯台守のポケモンを看病すべく、灯台にいるらしいんだって。そんな心優しいミカンのお願いを聞いてあげれば、彼女と戦うことができるようになるぞ。ミカンは初登場の「はがね」タイプのポケモンを繰り出すぞ。ミカンに勝利すると、ジムリーダーたちを6人倒したことになるよね。当然、バッジも6つそろったってことだ。残るバッジはあと2つ。がんばってゲットを目指していこうぜ。

「はがね」には「かくとう」と「じめん」だ

### Shop List

| 商品 | 価格 |
|---|---|
| スーパーボール | 600 |
| いいキズぐすり | 700 |
| すごいキズぐすり | 1200 |
| どくけし | 100 |
| ねむけざまし | 250 |
| こおりなおし | 250 |
| シルバースプレー | 500 |
| なみのりメール | 50 |

## 40番すいどう

### 初めての海は「なみのり」で

初めての海は「なみのり」を覚えたポケモンで行こう。ゆらゆらとのんびり海の旅……。なんて思ってたら、トレーナーやら野生ポケモンやらが出現して、大変なことになるのでした。

初めての海に挑戦

## 41番すいどう

### うずまく場所はどうやって通るの？

タンバよりの海がこちら。ここもトレーナーや野生ポケモンが出現するぞ。傷ついてもいいように、回復のどうぐをたくさん用意していったほうがいいかもね。危なくなったら逃げることだ。

海でゆらゆら気持ちいいよ

## うずまきじま

### 神様がいる島

アサギとタンバの間にある不思議な島。ここに入りたいんだけど、うずがジャマをしていて入れないんだ。一体ここには何があるのかな？ 噂では神様がいるってことらしいんだけど……。

どうやって来るのかな

### ルギアとホウオウにはいつ会えるの？

今回の超強力ポケモンといえば、パッケージにも描かれているホウオウとルギア。彼らを仲間にできればとってもうれしいんだけどな〜。

## タンバシティ

### 海の記念に記念撮影なんてどう？

いよいよ今回の紹介最後の街、タンバシティ。ここでの目的はアサギのミカンに頼まれたお使い。それと、ジムリーダーを倒すこと。それに、記念撮影をしてくれるおっさんがいるので、ポケットプリンタを持っている人は、ぜひ、つないでおくようにしよう。マップ上の方の岩は「いわくだき」で破壊できるぞ。破壊すると何か出てくるかもしれないから、ぜひチャレンジ。ジムリーダーのシジマを倒すと、ジム前にいる女の人から、とってもいいものがもらえるのだ。忘れずにゲットしておこうね。ここでのイベントが終わったら、言葉通り、アサギシティに飛んで帰るのがいいかも。

**Tanba City Map**

**Shop List**

| | |
|---|---|
| キズぐすり | 300 |
| いいキズぐすり | 700 |
| すごいキズぐすり | 1200 |
| なんでもなおし | 600 |
| げんきのかけら | 1500 |

## ジムリーダー シジマ

### 格闘ポケモンが登場するぞ!!

かくとうポケモンの使い手のシジマ。トレーナーたちもすべてかくとうポケモンだ。エスパーポケモンがいればとっても心強いぞ。ここでシジマを倒しておけば、どんなポケモンでもレベル70までは言うことをきくようになるので、今後の戦いがグッと楽になるよね。『赤・緑〜』から強力なポケモンを連れてくるのもいいかもね。

シジマに会うには「かいりき」のわざが必要になるぞ

**VSトレーナー**

【1人目】
からておう　キヨマサ
【2人目】
フミヒト
【3人目】
テッカン
【4人目】
モリカズ

ここで登場するトレーナーは名前の通り、かくとうポケモンばかりを使って来るぞ。相性ならエスパーやひこうタイプがバツグンだ。ただ相手のわざの威力は強いので、速攻で倒せるように。

**ジムリーダー シジマ**

使用するニョロボンには「くさ」タイプも有効だぞ。

勝利するとショックバッジをゲット。これでどんなポケモンもレベル70まで言うことを聞くようになるぞ。また、わざマシン01を入手。かくとうポケモンに覚えさせてみよう。

NEW POCKT MONSTERS

# 新種ポケモン大集合!!

今月は新種ポケモン55種類を一挙に紹介していくぞ。君はどれだけ捕まえることができたかな？

## 『金・銀』で登場するポケモンをちょっとだけ紹介するぞ!!

今月紹介するのは、物語序盤から中盤にかけて登場する新種ポケモンの簡易図鑑だ。名前とどんなポケモンかを覚えてほしいな。年があければ、これらのポケモンたちが「どこで登場するのか?」、「どんなわざを覚えるのか？」「どんなポケモンに進化するのか？」の完璧なデータを紹介できると思うぞ。なので、もう少し待ってくださいね。64ドリームとしては、早くこの新種ポケモンを全種類シールにして、みんなに使ってもらいたいと思っているぞ!! もうしばらく待っていてくれ!! さて、このポケモンたち、みんなはどれが好きかな? それに、どんな「わざ」を覚えさせて戦っているのかな? 友達と情報交換をして研究してみるのもいいかもしれないね。

友達と対戦して、そのポケモンの強さを調べてみるのもいいよね

捕まったポケモンはどんなタイプなのか、「ずかん」で調べよう

**来月は「わざ」関連を集中紹介するぞ!!**

今月の紹介はここまで（でも、次ページからは必見のインタビューが始まるよ!!）。来月号はジョウト地方の残りの攻略と、わざマシンやひでんマシンについて紹介していくぞ。

## 2000年ポケモン映画はコレだ!!

### 『ポケットモンスター 結晶塔の帝王』と『ピチューとピカチュウ』

そして、12月1日に発表になった2000年のポケモン映画がコレ。「ミュウツー」「ルギア」ときて今度は帝王の称号を持つポケモンが登場するらしいんだ。今からとっても楽しみだよね。

**2000年夏休み公開決定!!**

ピチューは映画初登場!! とってもかわいくて人気が出そうだよね

INTERVIEW

# 『ポケモン金・銀』の開発者に話を聞きました!

『金・銀』の発売から1ヵ月。みんな無事ソフトをゲットできたかな？きっとわくわくしながら冒険の旅を続けていることだろうね。今月はゲームフリークの開発者のみなさんに、開発にまつわるいろんな話を聞いてきたのだ。ネタバレ話はないので、安心して読んでおくれ。

写真左から増田さん、森本さん、西野さん、渡辺さん。後ろのショーケースにはポケモングッズやトロフィーがいっぱいなのだ

## 『金・銀』では作っては壊す作業を続けてきた

―― 『ポケモン金・銀』はとても難産でしたが、完成したときのお気持ちはいかがでしたか？

**森本** 解放された！（笑）。まずはそう思いましたね。ずっと、毎日毎日、『ポケモン金・銀』のために働いてきましたから。

―― 開発中にいちばん苦労されたことは何ですか？

**増田** やっぱり、いろんな要素を全部まとめるのがいちばん苦労しました。こんなに開発期間がかかったのは、ゲーム要素のひとつひとつの面白さを見極めて、作っては壊す、そんな作業をしてきたからなんです。

―― そのような作業を続けて、ゲームとして固まったのはいつくらいだったんですか？

**増田** 固まったのは完成したときじゃないでしょうか（笑）。

―― 2年前のスペースワールドではプレイヤブルな状態で出展されていましたけど…。

ゲームフリークの会議室にはポケモングッズのほかに、アニメのビデオが全巻おかれているのだ

**渡辺** そのときのバージョンのものと、今回発売されたものはまったく別のソフトなんです。あのときから、実は1回作りなおしているんです。新作でやってみたいことが増えるなかで、同時にGBのハードも新しくなったじゃないですか。それで、さらにまたやりたいことが出てきたんです。ただ、ハードが新しくなったにも関わらず、カートリッジの限られた容量で作らなければならなかったのは、プログラマーの立場としては辛かったですね。

**森本** それに、GBがカラーになっただけじゃなく、プリンターなど周辺機器もでてきましたからね。あと、開発の途中で時計機能を入れることになりましたし。

―― カビゴンのモデルでもある西野さんが苦労されたことは？

**西野** 前作にも登場するポケモンの能力をどのくらいつぶして、どう新しく変えていけばいいのかというのが、とても試行錯誤した部分です。前作のユーザーさんが、「ポケモンはどのレベルになれば、このワザを覚える」ということを丸暗記している状況ってありますよね。だから、「新作ではどの範囲まで変えていいのか」ということについて、ずいぶん悩みました。旧作とまったく同じにしてしまっても、つまらないわけですし。

**増田** そこは、デバッグチームの人たちからもいちばん指摘された部分ですね。「ぼくの考えているポケモンとは違う」なんて。

## わざの数が増えすぎて大変だったデバッグ作業

―― 森本さんが苦労されたことは？

**森本** ぼくがいちばん苦労したのは、バグとりです。最後のほうはバクをつぶすことばかりやっていましたね。もともと、ぼくは戦闘のプログラムを作っていたんです。『金・銀』では、わざの種類が増えて、しかもややこしいものが増えたので、そのわざの組み合わせでバグが出やすくなったんです。たとえば前作では150種類くらいのわざがあったんですけど、今回は250種類ですから、わざの組み合わせだけでも、250×250！その、6万を越えるわざの相性を、全部試してみるというのはカンタンにできることじゃないじゃないですか。さらに、あるわざを使って、そのあとに別のわざを使って、それが3段階くらいになると、もうどうしようもない数の組み合わせになってしまうんです。その上、通信やポケモンに持たせる「どうぐ」も入ってくるわけですから…。そのあたりの作業が膨大に増えたことが、完成まで長引いてしまった要因と言えるでしょうね。

―― それにソフトの数も6種類に増えましたし…。

**森本** あと、ゲームフリークという会社は、「ここまで作ったけど、はじめからやり直し」みたいなことを大胆にやってしまうところがあるんです（笑）。そういった、クオリティアップのために発売が延びてしまったということでしょうね。

―― デバッグはいつからスタートしたんですか？

**森本** 1999年の3月からですね。

―― その段階で、ある程度は完成していたんですか？

**森本** デバッグは戦闘シーンだけを先行してやっていたんです。

―― その時、出現するポケモンは決まっていた？

**森本** いや、それも決まっていなくって（笑）。あくまで戦闘のわざだけのデバッグをスタートさせたんです。

**増田** 森本の場合は、自分で企画を出したりしていますので、「戦闘でこんなことをやると面白いよね」って自分でわざを思いついて、勝手に入れて、それで新たなバグを生みだしていたんです（笑）。

**森本** 自分で新しいわざを思いつくと、つい入れてしまうんです。でも、「このわざ、絶対バグが出て面倒くさいことになるからやめた」（笑）、なんてことはよくありましたね。

**渡辺**　最初のうちは、「ぼくらが作るんだから、好きなようにやればいいや」みたいに気楽に作っていたんですけど、前作の反響があまりにも大きくて、想像以上にポケモンのイメージが個々にできあがってしまっていたんです。それで、いざ作ってみると「え？　このポケモンにこんなワザが使えていいの？」みたいに感じられてしまうこともあったんですね。前作のは、本当に好きなように作っていたんですけどね（笑）。

## 「ジョウト」の由来は「条」と「城」の都

――　どうして関西を舞台に選ばれたんですか？

**渡辺**　最初、作りはじめたときのマップは、とても壮大だったんです。そうなると、容量的にひとつの町に大きなデータを割けなくなり、歩いている距離感とかも、前作に比べてコンパクトな感じになってしまって…。それで、ある日、「スケール感が違う」という話になり、改めてどれくらいの規模のものが入るのかを計算すると、「前作の2倍くらいのものは大丈夫だろう」ということになったんですね。で、試しに西のほうの町を作ってみて、実際に歩いてみたら、「こんな感じかも」ということになって、それから開発のほうが本格化したわけなんです。

――　それはいつごろの話ですか。

**渡辺**　去年（1998年）ですね。前作の2倍の容量を使えるとはいっても、さすがに壮大なマップを表現するとなると、登場する町の規模が小さくなってしまうんですね。

**増田**　スケールの面で、冒険している感じを表現することも、やっぱり大事なんです。でも、自転車で動ける範囲って限られてますよね。まあ、自転車で日本一周する人も、たまにいたりしますけど（笑）。

**渡辺**　ただ、場所を関西っぽくしたのは偶然なんですね。

――　どうして「ジョウト」って呼ぶことにしたのですか？

**増田**　京都の通りのことを「一条」とか「四条」とか呼ぶじゃないですか。それに「城」（音読みで「じょう」）の意味を持たせたんです。「城の都」という感じですね。

――　任天堂の本社所在地とは関係がなかったんですね。あと、タウンの名前は色を表しているとか？

**増田**　基本的には色を表しています。ぼくにとって、実は町の名前を決める仕事がいちばんきつかったですね。花の事典とか、色関係の本を買いあさって、「この町は海に近いからブルー系で何かいい名前はないかな？」って感じで、町の名称を決めていったんです。初期のころは大阪というイメージで作っていたので、大阪に関わる名前をつけていたんですけど、それだと、実際の大阪のイメージに、開発者自身が染まってしまうので、きっちり変えていこうということにしたんです。

――　「タンバ」（丹波）は実際の地名にもありますよね。

**増田**　そうなんですが、実はタンバ色というのがあるんです。むかし使われていた色の名称を結構使っているんですね。

――　アメリカ版ではどうされたんですか？

**増田**　「マサラタウン」を「パレットタウン」にするなど、やはり色に関係した町の名前になっていますね。

タウンの名前にあえて難しい名称をつけているのは、大人になってからその色に出会ったときに「ポケモンの町の名前と同じだ」と感じてもらうためだとか

ゲームフリークの社員の名刺には、好きなポケモンのイラストが刷り込まれている。カビゴンのモデルでもある西野さんの名刺にはもちろん…

## 操作感が、より便利により快適になった

――　今回は、戦闘画面やずかんが飛躍的に見やすくなりましたけど、そこで威張れるのはプログラマーの渡辺さん？（笑）

**渡辺**　いや…、ま、そうですね（笑）。ポケモンの世界観はみんなそれぞれのイメージがあって、統一することができないので、そこで自己主張できないぶん、やはり操作系にはこだわりました。前作と比べて、より便利に、より快適にしようというこだわりをもってやりました。もちろん、せっかくカラー対応になったわけですから、見た目も美しくしようと。

――　セレクトボタンひとつで自転車に乗れるのもうれしいですね。

**森本**　前作が終わった頃から、「こういう機能があったらよかったんだけどね」という意見をみんなで出し合っていたんです。

――　わざマシンの内容も、ひと目でわかるようになりました。

**森本**　前作でも本当はやりたかったんですけど、入らなかったんです。前作はぎりぎりのスケジュールで動いていましたし、いいアイデアを思いついても、「とんでもない」って言われて（笑）。

――　あと、キャラが首をふったりとか。

**渡辺**　前作の場合は演出面は後付けだったんですね。システム的にムリがありつつも強引に進めていた部分があったんですけど、『金・銀』ではシステムプログラムをイチから作りなおすことによって、演出面が強化できたんです。

## 初心者でも遊べる親切設計の『金・銀』

――　発売されてから、気になった反応はありますか？

**渡辺**　ぼくの友達で、「2日くらいで解いたぞ」というヤツがいまして、「俺が苦労した3年間は何だったんだ！」（笑）って愕然とした覚えはありますね。

――　解き急いでプレイするのはもったいないですよね。

**渡辺**　まあ、エンディングを迎えてもその先がありますからね。と、なんとか、自分ではそういうふうに言い聞かせているんですけどね（笑）。

**増田**　前作をやった人は、解くのも早いですね。逆に、初めての人にとっては、難しいかなあというのがあるんですけど。

――　でも、初心者にもわかりやすい演出が多いと思いますよ。

**渡辺**　モンスターデザインをやっている杉森（建氏）が、「前作を親父にやらしたんだけど、家から出られないようなんだ」っ

て（笑）。ですから、彼はずっと「もっとわかりやすくしたいなあ」と提言してきたんです。だから、セレクトボタン一発で、釣りができたり自転車に乗れるようにしたのも、彼からの提案なんです。『金・銀』のプレイヤーの対象が、ある程度、小さいお子さんになることも予想されていますし、アニメから入ってくる人もいます。これらのゲーム慣れしていないプレイヤーを想定して、今回は親切設計にしようと。メニュー画面を開いて、下に解説が出るようにしたのも、ディレクターの田尻（智氏）のほうから、最終段階になって「入れて欲しい」という話があったからなんです。ぼくらは、攻略本どころか、取説すら読まない人間ですから、自分たちがやっていて、それらを見ないとゲームを進められないというのは、結構じれったいんですね。

**増田**　でも、親切設計にするのは難しいことでもあるんです。自分たちはもう慣れているじゃないですか。モンスターボールを投げて、ポケモンを捕まえるなんて当たり前じゃんって。でも、それを教えてくれる人がそばにいなければ、ゲーム中で説明してあげるしかないんですね。でも逆に「そこまで説明しなくてもいいじゃない」という人も確かにいるんです。そこが賛否両論のところなんですね。

**森本**　「親切設計がうっとうしい」という人もいますね。「Bボタンでキャンセルできるんだから、メニューのなかに『やめる』なんてなくってもいいじゃん」って。でも、やっぱり基本は、初めての人もできるようにということなんです。部屋から出られない人もいるんですから（笑）。

## 300くらいの候補から選ばれた新ポケモン

―― 今回初登場のポケモンは、前作で不採用になったものなんですか？

**森本**　それはひとつもないかもしれないです。

**渡辺**　かなりの数の新たなポケモンをデザイナーが描いて、それを選別して、名前をつけて…。で、ちょっと物足りないなと感じたら、また新たに足してという作業を延々にやりました。

―― 新たに描いたポケモンの数はどのくらいあったんですか？

**渡辺**　ラフみたいなものを入れれば、300近いと思います。

―― 絵を描いた方は？

**渡辺**　ラフは複数のデザイナー、監修は杉森がやっていました。

**森本**　それを田尻に見せて、意見を聞いていましたね。

―― ポケモンの絵は森本さんも描かれていますね。

**森本**　ええ。忙しいんで、今回もちょっとだけデザインを（笑）。ぼくが描いたのは、ツボツボなど3匹だけですね。

―― 初登場のポケモンを作るにあたって、気をつかったことはありますか？

**増田**　前作で言えば、たとえばドガースのように、輪郭のあいまいなポケモンだと、商品展開するときに苦労したことがありましたので、そこは気をつかいました。

**森本**　結局自分たちに返ってくるんです。「監修してください」ってポケモンの商品を見せられて、「これはちょっと違うだろう」って。ですから、いろんな商品になることを前提にして考えた部分はありますね。

## 1日1回は必ず電源を入れて欲しい『金・銀』

―― 『金・銀』によって、目指していたゲームが完成したというお気持ちはありますか？

**渡辺**　もう一息（笑）。

**増田ほか**　まだまだ！（笑）

**増田**　ぼくらにとって、完成型ではぜんぜんないですね。でも、『金・銀』という色のバージョンとして、誇れるものは作れたと思います。

―― 当然の話として、続編を期待する声も、これから高まってくると思いますが（笑）。

**増田**　いまのハードではこれが限界かなというところまではきたと思います。

―― 2000年にはゲームボーイアドバンスが出ますよ。

**全員**　…（笑）。

―― 最後にユーザーのみなさんに「ここを楽しんでほしい」というメッセージをお願いします。

**増田**　とにかく、1日1回必ず電源を入れていただきたいですね。あと、ラジオも楽しんでほしいです。いくつかのチャンネルがありまして、それを聞くと何かが起こることもあるんです。たとえば、アンノーンがいる場所でラジオを聞いたりなんかすると…？（笑）。

**西野**　あと、ポケモンの出てくる場所や時間が、ポケモンの性格を考えて配置してあるので、それを楽しみながらプレイしていただきたいですね。

**渡辺**　ぼくは、カラー対応ならではの美しさを楽しんでほしいですね。あと、ポケモンも最初は前作と同じように4色のグラデーションで描いてもらっていたんですが、ひとひねりほしいということで、杉森に「ものたりないので、2色のみできれいに描いて」なんてムリを言って（笑）。だから、ポケモンのきれいさもかなりこだわって描いてきたつもりですから、それを楽しむためにも、ぜひゲームボーイカラーで遊んでいただきたいですね。

**森本**　ぼくは、自分たちでレベルなどのルールを決めて、対戦をしてもらいたいですね。そうすると、さらに『ポケモン金・銀』の良さがわかってもらえると思います。

1968年神奈川県生まれ
好きなポケモンはコダック

マスダジュンイチ
ぶちょうポケモン
たかさ　1.72m
おもさ　62kg
No.001

きが　ちいさくて　いつも
くさむらのかげで　じっとしている。
まれに　おおごえで　ほえるらしい。

1967年大阪府生まれ
好きなポケモンはミュウ

モリモトシゲキ
きんにくポケモン
たかさ　1.72m
おもさ　62kg
No.002

すぐに　ねむくなる　わざをもつ。
みずを　のむのが　だいすきで
みずをかたてに　しごとする（ほんと）。

1969年埼玉県生まれ
好きなポケモンはラフレシア

ワタナベテツヤ
のっぽポケモン
たかさ　1.89m
おもさ　76kg
No.003

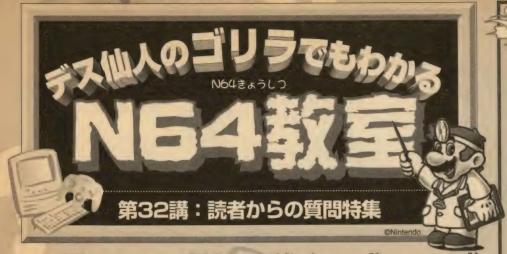
すなおで　とても　やさしい
おこっているすがたを　みたものは
たったひとりしか　いない（うそ）。

1971年東京都生まれ
好きなポケモンはカビゴン

ニシノコウジ
そっくりポケモン
たかさ　1.70m
おもさ　100kg
No.004

いちにちに　しょくじを　5かい
たべないと　きが　すまない。
たべおわると　ねむってしまう。

**プレゼントのお知らせ**　インタビューに登場いただいた開発者の方のサイン入り色紙をプレゼントいたします。詳しくは128ページをご覧ください。

ゲームボーイ GAME BOY COLOR
ゲームボーイ、ゲームボーイカラーは任天堂の登録商標です。
MYCOM
ポケットモンスター金・銀
POCKET MONSTERS
最強シナリオクリア冒険ガイドブック
～君はあのエンディングを見たか～
スペシャルプレミアム付き
12/24発売!!
1 スペシャルプレミアムケース
君はどのケースを選ぶ？
ストラップ付き
青ケース
赤ケース
緑ケース
黄ケース
ポケモン金銀最速攻略ガイドブック
めざせ、誰よりも強く速く！
新しいチャンピオンはキミだ。
パワーアップした冒険の舞台、
「ジョウト地方」に待っている
感動の物語を最速フォロー！
※上記の商品写真は実際の商品とは異なる場合があります。あしからずご了承下さい。
3 ポケモン金銀キャラクターシール
ケースの色でシールの内容が違うゾ
ポケモン金対応透明シール
青ケースと赤ケースについてくるよ
ポケモン銀対応透明シール
緑ケースと黄ケースについてくるよ
???
2 最強攻略マップ
お得な情報ポスター
乞うご期待！
なにをやればいい？ どこに行けばいい？
いちばんに知りたい時は、絶対お役立ち！
マップとチャートがのった豪華なポスター
消費税別 1,480円
※掲載されている商品写真は実際の商品とは異なる場合があります。あしからずご了承下さい。
発行：毎日コミュニケーションズ 企画制作：宮文館
お問い合わせ先 販売業務課 TEL.03-3211-2568
©1995,1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
©Kyubunkan

**21世紀元年は2001年じゃと前回書いたが、気分の盛りあがり的には2000年の方が上じゃね。2000年に比べて、2001年ってサラッと迎えそうな気がします。1999年最後となる今回も、いつも通り行きますじゃ。2000年もよろしくネ。**

## Q なぜ電源を入れるとき3Dスティックをさわっちゃいけないんですか？

（東京都／志賀祥太）

3Dスティックはボタンと違って、こうなってたらONでこうなってたらOFFというスイッチになっているわけではない。スティックを中心に戻すバネはついているものの、どこがニュートラルかというのも決まっていないのじゃ（詳しくは99年7月号のこのコーナーで）。そこで、電源を入れるたびにスティックの位置をN64本体が確認し、そこをニュートラルとして本体内部で設定しておるのじゃ。だから、3Dスティックを倒した状態で電源を入れるとそこがニュートラルとして設定され、スティックから手を離してもキャラが歩いてしまったりする。設定したニュートラルからズレているため、N64本体は「3Dスティックが倒されている」と認識するわけじゃ。

そんなわけで、「電源を入れるときは3Dスティックに触らないでください」という注意書きがされておるんじゃな。

## Q どうして3Dスティックはかたくなるのでしょうか？

（奈良県／今井町人SP）

3Dスティックの軸はプラスチックでできておるよな。中の軸受けもそうで、長く使ってると削れたプラスチックの粉やホコリがたまったりして、ちょっとかたくなったりしてしまうのじゃ。分解すると保証が受けられなくなるが、軸受けのところにグリス(ミニ四駆なんかでも使うな)をちょっと塗るだけで驚くほど滑らかになるぞ。お父さんや模型に強い人に頼んでやってもらうのもいいかもしれん。いったんバラすと元に戻すのに一苦労なんじゃよ。

## Q どうしてゲーム機はプラスティックでできてるの？ポリゴンとは正確には何を指すの？

（東京都／クロボン3世）

うーん、鋼鉄製のクソ重いゲーム機とか総ヒノキ製のゲーム機欲しいですか？あ、ちょっと欲しいかも。森の香りのゲーム機。まあコストと強度の面で最適なのがプラスチックだったってことじゃ。

ポリゴンは前に一度やったから簡単にな。ポリゴンとは「多角形平面」のことなんじゃよ。たくさんの平面(ポリゴン)を組み合わせて3Dキャラクターを構成しておるんじゃ。イメージとしては折り紙なんかが近いかな？例えば折り鶴を眺めてみると、三角形平面だけで構成できるのがわかるじゃろう。最近は技術が発達してきたので、平面であることを感じさせないように処理されておるんじゃがな。

## Q N64にハードディスクはあるの？

（住所不明／クワヤマ）

ありません。ハードディスクってのは文字通り「硬い円盤」で、一見すると箱じゃが中には高速回転する金属の円盤が入っておるんじゃ。結構デリケートな精密機器なので、おもちゃであるゲーム機には向かないじゃろうな。昔はパソコンでも10MBや20MB程度の低容量のハードディスク(しかも何10万円もする)を使っておってなあ。それを考えると64MBの64DDがポンと買えるなんて、いい時代になったもんじゃよ。64DDはハードディスクじゃないけどな。

## Q サテラビューってなんでしたっけ？

（茨城県／幻の男）

BS「セント・ギガ」の衛星データ放送を利用するためのデータ受信システムじゃ。完全に無料で宇宙からゲームを受信できちゃうという画期的なものだったんじゃが…。番組の音声とリアルタイムに連動したゲームや、「タモリのピクロス」「BSドクターマリオ」といったようなオリジナルゲーム、雑誌感覚の文字情報などで、95年から96年くらいまでは結構盛りあがったんじゃ。でも現在は任天堂ホームページからもサテラビュー情報は消え去ってしまい、見る影もないな。今でも細々とゲームが配信されておるよ。「ヨッシーのパネポンBS版」、「F-ZERO」といったゲームで遊べるようじゃな。サテラビューシステムは入手困難じゃが、中古屋なんかで見かけたら保護するのもよかろう。BS放送が受信できる環境なら遊べるぞ(ケーブルテレビは不可)。

## 今月のデス仙人

「東京ではDr.ペッパーを売っているんですか？」と広島県のテレサ母さん。まだまだDr.ペッパーで(一部)盛り上がるぜ！わりと普通に売ってますが、どうやら地域によっては売ってないみたいじゃね。買えない地域の人限定で、Dr.ペッパーを3名様くらいに自腹プレゼントしましょうかね。物好きな方は、Dr.ペッパーにかける情熱を書いて「デス仙人のDr.ペッパー」係まで応募してみてください。さてさて、今月のハマりパソゲーは『ダークストーン』です。3Dのダンジョン探検型RPGなんじゃが、おもしれえのなんの。ネットワークプレイで友達と一緒に遊ぶと楽しさ倍増。ネットゲー爆発の時代は必ず来る。

◆毎回マップを自動生成。魔法属性の組み合わせでアイテムの種類も無限。より強力なアイテムを求めて今日もダンジョンに潜るのだった



## はみだし仙人

**Q** たまには「質問特集」以外のも読んでみたいです。（東京都／おくとぱすでぃか）

**A** そうじゃな(笑)。最近では27講とか、たまにはやっとるよ。内容は変わりばえせんけど。

謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

## ポケモンパワー、全米を席巻！～なぜこれだけのヒットとなったのか？～

2ヶ月のご無沙汰でした。皆さんは無事『ポケモン金・銀』を手に入れることができたでしょうか？ 今回はそのポケモンのことをお話ししましょう。11月にアメリカで「ミュウツーの逆襲」が公開され、大ヒットを記録したことは報道によって多くの人がご存じのことと思います。北米でのポケモン人気の過熱ぶりをあらためて認識した人も多いのではないでしょうか。具体的な数字を挙げると公開から5日間で5210万ドルの興行収入を上げ、感謝祭シーズンの記録を打ち立てました。同時に始まったクリスマス商戦では、トイザラスが買い物客に抽選でミュウをプレゼントすると告知したところ、朝6時（!!）の開店前に1000人もの客が待っていたそうです。

こうした凄まじい人気を、どう説明すればいいのでしょうか？ 何故にポケモンはアメリカでこれほどの成功を収めたのでしょうか？日本でも様々なメディアがこの事を考察しています。その理由として、あるものは日本製アニメのアメリカ社会への浸透度をあげ、あるものは巨費を投じたマーケティング戦略をあげていたりしました。それぞれにうなずける部分はあるものの、どこかで隔靴掻痒の感を覚えたのも事実です。そこでこの点をゲーム雑誌的にちょっと考えてみましょう。

マーケティングの面で幸運だったといえるのは、日本での経験を踏まえてアメリカでのより効果的な売り方を考えることができたことです。以前宮本さんにお話を伺った際に、開発の当初から「ゲームのキャラクターがあまりに日本人向けすぎて、このゲームはアメリカでは受けない」と言われたと語っていました。実際業界の多くの人が、そして任天堂自身でさえ、ポケモンがアメリカで受け入れられるかどうか懐疑的でした。それ故いざアメリカで発売するとなると、細心の注意をもって事が運ばれました。まず最初は誌面上でゲームとその世界を紹介しながら、TV版のポケモンがスタート。その後にゲームを発売、そしてカードゲームが続く、という段取りで進みます。ご存じの方も多いと思いますが、日本ではアニメが放映されてからゲームの売れ行きもグンと伸びたという事実があります。また発売直前には、空中からポケモングッズをばらまくというイベントや、ピカチュウカーを仕立てて全米を回る、というパフォーマンスもありました。このような「下準備」を経て、はじめてポケモンが世に出たわけですが、本当の意味で火がついたのは、ゲームの発売以後でした。ゲームが発売されたことによって、ポケモンカードが社会問題化するほどの人気となり、また当初は地方局の朝6時30分という番組の枠も、全国ネットの夕方枠へと「昇格」していったわけです。

これまでの報道を見ると、日米ともに、ポケモン＝アニメ番組／映画という視点が目につき、ゲーム自体は関連商品の1つのように扱われています。事実ハッキリとその様に伝えるところありました。皆さんご承知の通り、それは誤りで、ポケモンとは元々、田尻智という人が長年温めていたアイディアを、じっくりと時間をかけて実現させたゲームです。

じゃんけんの「三すくみ」のようなポケモンの属性の関係。子供ならだれしも一度は経験のある「虫捕り」の要素。そして「対戦」「交換」という形のプレイヤー間のコミュニケーション。ポケモンの持つこうした要素の1つ1つが、実はどこの国の子供達も、そして時には大人達にとっても魅力的なことだったのです。また「日本的すぎる」と言われたポケモンたちだって、本当は成功の秘訣だったのかもしれません。カッコ良さを重要視する男の子にも、かわいらしさに価値を見出す女の子たちにもそれぞれアピールするポケモンがいる、その点がどちらからも支持される、結果として大きな支持を獲得する原因ではなかったのでしょうか。それから「ポケモン」という名前が子供達にとって、何やらエキゾチックな、日本からやってきた新しくて、不思議で、そして魅力的なものに聞こえた、という側面もあるようです。

もちろん、ポケモンが全ての人に好かれているわけではありません。「大っ嫌い」と公言してはばからない人もいますし、「頼むから雑誌で取り上げないで」という投書ももらいます。また「ポケモンとは子供の闘犬である」とか「サイキックパワーを使うから邪悪である」と真面目に考える大人もいるようです。

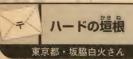
ポケモンの持つメッセージが伝わらないのは残念ですが、こうした意見があるのは、人気の裏返しといえるかもしれません。ともかく、このポケモン人気は、ゲーム抜きには考えられないものだったと思います。ゲームと、アニメ、そしてカードゲームそれぞれが独立しながらも共に絡み合い、このゲームの世界を創り上げている。それがポケモンをより魅力的なものにしているのではないでしょうか。

宮本さんはこうも語ってくれました。（田尻さんは）「売れるゲームを作りたかったのではなく、自分が遊びたいと思ったものを作りたかったんです」その結果として、作品が「この国や、外国の人にも受け入れられた」のです。作り手の思いがこもった作品があり、その思いを洋の東西を問わずに共感することができるなんて、こんなに素敵なことはありませんよね。このページで以前書いたような、ゲームの持つ力、それがここにも現れているような気がしてなりません。

そんな世界に通じるゲームを遊べる喜びを噛み締めつつ、それではまた次回。

# N64フォーラム
## ~読者の手紙から~

もうすぐもうすぐ2000年〜。2000年なんてSFの中だけでしか来ない気がしてたのにあっという間だなぁ……って、読者のみんなは80年代生まれなのか？

### ハードの垣根
東京都・坂脇白火さん

64DDの月々2500円というのは、提供される商品やサービスの内容を考えると安いと思います。しかし、支払方法がカードだけというのを聞いて、かなりガッカリしています。ランドネットDDの、ゲームをただ「遊ぶ」のではなく、ゲームを「育てる」的な思想は、今までのゲームの常識を覆す画期的な考えだと期待してました。それだけに、カードのみの支払いというのは非常に残念で仕方ありません。この思想を完成し、ランドネットのシステムを存続していくためには、多くの利用者が必要です。そのために、多くの人に門戸を開き、垣根をできるだけ低くしなければなりません。会員制で通信販売に限定するというだけでも、そのことにかなり逆行しています。これだけでも敬遠している人が出ているはずなのに、支払方法をカードに限定したことにより、敬遠する人がさらに増えるのは間違いないでしょう。現に、私もその1人で、今まで買う気満々でしたが「カード」と聞いて二の足を踏んでいます。私自身カードを持っていませんし、家族で持っている人もいません。私のように18歳以上ならカードを作ることは可能ですが、小学生などの場合ならこの時点であきらめる人が大勢出るはずです。私は、このままだと第1回締め切りまでに初回出荷の10万台に到達しないのではないか、ディスクシステム、サテラビューの二の舞になるのではないか、と危惧しています。ランドネットDDが今すぐにでもカード以外の支払方法を提案して、64DDの垣根を低くしてくれることを望んで止みません。

幸い、1月号の本誌64DD通信ではランドネットの担当者が銀行や郵便局での決済を進めている、という発言をしています。これで安心かな？

### 中古問題とゲームの質的転換
岩手県・ツトムくん

最近話題の中古問題について、皆さんはどう感じているだろうか？私は腹が立ってしょうがない。

数年前、次世代ゲーム戦争といわれた頃から、グラフィックは格段に進化し、ムービーを多く導入して「まるで映画のような」をうたい文句にしたゲームが沢山出てきた。遊びやすさよりも見た目に力を入れたゲームばかりがあふれ、ユーザーの支持を受けるようになった。そして、その頃からテレビゲームは消費される商品になりきってしまった。私からすればグラフィックの進化とは、言葉は悪いが自信のない顔を化粧でごまかすことにしか思えない。実際にグラフィックは良いがシステムや操作性が悪いゲームが多いのだ。

しかしメーカーは、そういう状態に目を向けずに中古販売のおかげで新品のゲームが売れないなどと言っている。それらのメーカーが、ゲームを買ったユーザーがそのゲームを手放さないような対策をしただろうか？とってつけたようなミニゲームや、強力なボスキャラといった昔ながらの方法で、厚化粧を重ねるだけがメーカーの対策なのだろうか？そんなものはユーザーは望んではいない。こういう状態になることを任天堂は恐れ、N64発売当初「ゲームが変わる、64が変える」というスローガンを掲げたのではないだろうか？不幸にも任天堂は、64DDの発売の遅れや質的転換を明確にアピールするソフトが出せないために、敗者の立場に立っている。けれども確実に任天堂は動きを見せているのだから、私は見守ろうと思う。64DDの書き換えがゲーム業界をどう変えるのか、見守りたいと思う。

メーカーも中古問題を解決したいのなら、それなりの行動を起こすべきだし、ユーザーも何らかの形で声を出さなくてはいけないと思う。

何がしたいのかわからないPS2。質的転換の答えを出せない中で発表されたドルフィン。進化の袋小路に行きづまったゲーム業界に、新風を与えて欲しいという意味も含めて、私は64DDに期待している。任天堂はそれができると信じてるから。

ゲームの進化を体現するはずだったN64、そしてその進化の象徴だった64DD。これから任天堂はどう取り組んでいくのか？興味が尽きません。

## 読者アンケートから

●親友だったヤツが転校したが、今も64ドリームで俺たちは結びついている。ありがとう64ドリーム。（大阪府・南出達也）

●11/21、子供達と予約した「ポケモン」を取りにいきました。「ポケモン」を手にした子供達の心からの笑顔が印象的でした。（静岡県・落合亜里沙さんのお母さん）

●以前はこの本を買うときも「お子さまねッ。」なんてバカにされていましたが、今では彼女もすっかりハマリ愛読者となっています。ハッハッハッざまぁーみろ！（兵庫県・渋谷昭男）

●何か…。今月号の白黒ページ、あんまり寿司メシの香りがしないね！たまにはイイんじゃない？（長野県・DHP）

●もっちーさん、「バイファム」知ってらっしゃるんですね。ものすごーく嬉しいです。でも、厚底グツの姉ちゃんから「高ゲタ」想像するとは！笑いました。「バイファム」のプラモデル、まだ売ってるんでしょうか？（茨城県・MEG）

●1月号は、大学受験のためにやってきた京都の京都タワーの3階にある本屋で買って、13階の展望食堂で見ました。姉も僕と一緒に受験する大学へきたのですが、中庭でクジャクを3羽見たらしい。どんな大学？（兵庫県・森元康夫）

●できるだけ長生きして、ゲームがどうなっていくのか見続けていきたい。（埼玉県・アゴズ　ケイ）

●64ドリームを枕の下に敷いて寝たら、リンクにおそわれる夢を見た…。（千葉県・たべお）

はみだしフォーラム

Q 任天堂キャラクターの年賀状とかあるんですか？（埼玉県・スイカ）

A ああ、いいっすねソレ。ポケモンの年賀状だったらローソンとかであるんでしょうけど、他はどうかな？

原稿募集 読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は400〜800字くらい。あて先は〒102-0074：千代田区九段南1-5-13毎日コミュニケーションズ　64ドリーム「64フォーラム」係 FAX03-3230-0675

はみだしインプレ

『巨人のドシン』はやっぱり予想通り面白い！これからの新しいゲームのカタチかな？（佐賀県・唐ツァー）

**そろそろ1999年も総決算、ってカンジの今日この頃、皆さんゲームしてますか？クリスマスやお正月シーズン、新作ソフトもいいけどちょっと前のゲームを振り返るってのも悪くないかも！？**

## バンジョーとカズーイの大冒険
### 『マリオ』の進化形
石川県・井上かおるさん

『バンジョーとカズーイ』は、あの宮本茂さんが「『マリオ64』の続編にしたいくらいだ」と絶賛したソフトです。日本での発売日が『ゼルダ』発売の少し後だったのは、このソフトにとっては不幸だったかも知れません。

『バンジョーとカズーイ』は、『マリオ64』で初めて3Dのゲームを体験したときの驚きこそありませんでしたが、それ以外は『マリオ64』に比べて完成度が増しています。『マリオ64』を面白いと思った人ならば、絶対楽しめるソフトです。また、『マリオ64』ではマリオの動きに合わせてカメラが自動で動いたけど、このゲームでは自分でカメラを動かせるので『マリオ64』のカメラワークに馴染めなかった人でも大丈夫です。事実、私の知り合いで『マリオ64』のときは目が回ると言って途中で止めてしまった人が『バンジョーとカズーイ』は最後までプレイできていました。

ただカメラで少し残念なのは、場所によってはカメラが固定してしまい、ややストレスを感じることがあったのと、物陰などでキャラが隠れてしまい、カメラアングルを変える前に敵にやられたりしてダメージを受ける場合があること。でも慣れると気になりません。あと、オンプとジンジョー集めは、途中でゲームを止めたりステージから出たりすると最初からやり直しになってしまうので、「オンプがあと5個見つからない」という理由で食事中もゲームをつけっぱなしなんてことがありました。子供だったら親に怒られるかも。少し考えて欲しかった。それと「ツーギ」は裏ワールドのことかと思って必死に探しまわってしまいました。ちょっと紛らわしいのでは。

いろいろ不満はあっても『バンジョーとカズーイ』がN64の3Dアクションゲームの中ではピカイチのソフトなのは間違いないでしょう（これを書いているのは『ドンキーコング64』の発売前です）。マリオファンの人はだまされたと思って一度やってみてください。

宮本さんも思わずうなった『バンジョー』も、日本では売り上げ的にはイマイチ。面白いゲームが売れないと、どうも悔しい気分になるよね。

## ポケットモンスター金・銀
### The Legend of Pokemon
千葉県・布教者Kさん

11月20日土曜日、僕は密かな期待を胸にローソンへと向かっていた。ローソンはコンビニだから、ゲーム専門店ほど発売日にうるさくないだろう、だから入荷してるはずの前日（土曜日）の内に行けば、手に入るかも知れない。そう考えたのだ。何が？って当然ポケモンですよ、『ポケモン銀』。

ところが、その考えは甘かった。相手は他でもないポケモンだ。店員の鉄壁ガードにより、見事に粉砕されてしまった。「明日にならないと、お渡しできません」店員さんは、そう言った。やはり、ダメか……そう思って出口へ向かったが、「待て、ここで引き下がったら負けだぞ。お前はそれでもポケモントレーナーか？」という声に引き止められた。僕はクルリと振り返り、店員に聞いた。「何時なら、いいんですか？」「日付が変わればOKです。」そうか、ということは深夜0時にまた来れば大丈夫だな……。

深夜11時50分。家の近くでサラリーマンとすれ違う。「こんな時間に何をしに行くんだ」とでも言いたそうにこっちを見ていた。だが、例え人にどう思われようと関係ない。かならず0時に手に入れるんだ。

静かな夜だった。ほとんど人の姿がない。いつもと違う町の雰囲気を味わいながら、自転車をこぐ。それからほどなくして、駅の近くのローソンに着いた。店の中は意外と混んでいた。時計を見ると、11時55分。レジも混んでいたし、立ち読みをして時間を潰したあと、レジへ向かう。ちょうど0時だ。レジを打っていたのは、アルバイトらしい茶髪の兄さんだった。

「『ポケモン銀』を予約したんですけど」そう言ってから予約票を差し出す。「あっ……はい……。」店員はかなり動揺している様子だった。「ち、ちょっとお待ちください……」そう言うと、棚の整理をしている上役らしい店員のもとへ行き、「あの、ポケモンの予約が来たんですけど……」と言った。言われたほうは「えっ、もう来たか!?」と驚いた様子だったが、ちょうど12時を過ぎたことを確認すると段ボールの中から『ポケモン銀』を探しだし、「こちらになります。」と言って僕に手渡した。

そう、これが『ポケモン銀』。手にした瞬間、感動で手がふるえた。あの伝説を作ったソフトの続編が、また伝説を作るであろうソフトが今、手に入った。

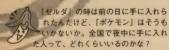
帰ったときは12時15分になっていた。それから少し遊んでみようと思ったが、最初の5分間で「入った」。完全にポケモンの世界に入ってしまった。ポケモンの成長に一喜一憂し、新しいポケモンに出会うと必死になってゲットし

ようと頑張っている自分に気づき、おかしくなってしまう。

目が痛くなってきた。この痛みがなければ、きっと朝までやっていただろう。だが、その痛みで我に返ると1時半になっていた。夜遅いせいもあるだろうが1時間で目が痛くなるのは、かなり集中してやっていた証拠だ。この1時間でマダツボミの塔を攻略し、最初のジムリーダーを倒し、2人目にさしかかるところまで来ていた。こんな時間にやったおかげでオタチに1回も会わなかった。

ここまで熱中できるゲームにはめったにお目にかかれないだろう。ここまですばらしいゲームに下手な理屈は通用しない。「面白い」の一言でしか表現のしようがない。そんなゲームだ。

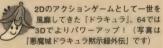
きっと、いや必ず、明日も明後日もそのまた次の日も、僕はポケモンをやるだろう。そのためにも、今日は素直に寝ておこう。きっと夢にはピカチュウ達が出てくるに違いない。まるでポケモンおじさんみたいに。「おやすみ、僕のワニノコ」

『ゼルダ』の時は前の日に手に入れられたんだけど、『ポケモン』はそうもいかないか。全国で夜中に手に入れた人って、どれくらいいるのかな？

悪魔城ドラキュラ黙示録

## この世の悪に鉄槌を

東京都・ジョー・ドミンゲスさん

「そりゃないぜ、セニョール!!」。転落していくベルモンドを見ながら俺は叫ぶ。アクションゲームの難易度としては最高峰を誇る『ドラキュラ』シリーズ。3D視点になった今回の『黙示録』でもその難しさはハンパじゃなかった。特に段差のあるジャンプどころは、コントローラを持つ手が震え、3Dスティックを執拗に親指の腹で回してしまわないかと不安に思ったりした。それでも挑戦してしまうのは何故か？そこに悪があるからだ。『ドラキュラ』は悪と戦うゲームだ。こんな時代に正面切って「悪を倒すぜ」なんて言えやしない。だからこそ俺は挑戦するのだ。別に勝利したからと言って金髪美女のご褒美のキスもありはせず、2回目のプレイがあるだけだ。それでも俺はムチをふるって悪を倒したい(もしかして俺は俺の中に潜む悪と戦っているのか？)。しかも、年末発売の新作では銃を使うキャラもいるとか。当分、俺と悪との戦いは終わりそうもないぜ、セニョリータ。

2Dのアクションゲームとして一世を風靡してきた『ドラキュラ』。64では3Dでよりパワーアップ！（写真は『悪魔城ドラキュラ黙示録外伝』です）

スーパーロボット大戦64

## リンクの功罪

奈良県・Psiさん

『スパロボ64』、やっぱり最高ですね。イキナリでなんなんですが。さすがN64なローディングの無さが特に。リセットした後の再開に手間取らないのがなによりもいいんですなこれが。このシリーズのユーザーならわかると思うけど、スパロボってリセットするケースがかなり多いんだよね。倒すべき敵を倒せなかったとき（ある程度ダメージを与えると撤退しちゃう敵もいる）とか、修理代の高い味方ユニットが撃墜されたとき、そしてこれはちょっとヒミツなんですが、資金稼ぎのためなんかにも。そういうときにはCD-ROMにはない良さを満喫できます。

……といった話はもうみんなわかってると思うので、今回はちょっと違った角度からスパロボを攻めてみましょう。『スーパーロボット大戦リンクバトラー』について。

『リンクバトラー』は、本体の『スパロボ64』とは全く違ったシステムでロボットたち（とパイロットたち）を戦わせ、経験値を稼いでレベルを上げるのが主な目的。もちろんGB版オリジナルの背景設定やストーリーもあるし、GB版でしか登場しないロボットもいるけど、やはりメインはレベル上げといってもいいんじゃないかな。

ということで、場合によっては64版の2面めくらいからレベル30以上のキャラクターを登場させることもできてしまうのだ。といっても敵キャラのレベルも味方のレベルの平均を基準に決められるので、そういう意味ではバランスが取れているとも言える。しかし、スパロボのキャラの強さの大きな柱である精神コマンドと2回行動についてはバランスがちょっとどうかな、という気はしてしまう。

レベル30前後から2回行動が可能になるアムロやカミーユ、クワトロなんかは登場したとたんに2回行動できるし、精神コマンドも敵に与えるダメージを3倍にする「魂」まで全種類バッチリ使えてしまう。スーパー系も同様で、たいていのパイロットは「気合」「熱血」「必中」は当たり前に覚えているのはどうなんだろう。

おかげで、序盤に出てくるよっぽどじゃないと倒せないボスキャラ（ウィル・ウィプスとか）が楽々と倒せちゃうんだよねぇ…。アイテムもいっぱいゲットできるし、結局楽しちゃってるのかなぁ。

人それぞれの楽しみ方を出来るのがゲームだとすれば、それもアリかな？結局最後は強いボスがより強くなるんだから、つらい体験もできると思うよ。

**原稿募集** 掲載料は2000円のおもちゃ券だぞ！N64ソフトでキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなどなど…ドシドシ送ってね。あて先は77ページ参照。

## 商店街会長のお言葉

12/31のサザンオールスターズ横浜アリーナ公演のチケットが、抽選販売で見事に大当たり！2000年に変わるという記念すべき瞬間を、サザンのライブで迎えられるのは、この上ない幸せ。来年は間違いなくいい年になりそうだ。

## 1999年度 私的ベストゲーム

1999年3月号から、2000年2月号まで、「今月のオレはこれを買う！」で取り上げたソフトは全部で21本。そのほとんどを実際に購入してきた。そこで、この1年を振り返る意味も込めて、1999年度の私的ベストゲームをハード別に紹介しよう。

### N64ソフト

今までに6本を購入予定として挙げたけど、一番のお気に入りは『電車でGO! 64』。大学時代に後輩たちと一緒に業務用にハマり、PS版も発売日に買うなどして元々好きなシリーズだったけど、この64版は処理落ちがほとんどなく、グラフィックもシリーズ中NO.1の美しさ。収録路線や登場車両が多いのも魅力だ。自宅でN64を楽しむ機会はそんなに多くないけど、遊ぶときはたいていこのソフトというほどだ。

➡秋田新幹線「こまち」が全区間運転できる。ある条件を満たせば、新花巻まで運転可能に

➡毎日通勤に利用している京浜東北線もある。沿線の景色もバッチリ再現されている

### GBソフト

GBソフトは12本を挙げているが、その中でも『サバイバルキッズ』はダントツのお気に入りソフト。無人島に流れ着いた主人公が、無事に生きて帰るために島内を探索して、食料を確保しつつ、島に落ちているものから道具を作り出して脱出を試みるという内容。マルチエンディングになっているので、クリア自体は難しくないが、真のハッピーエンドを迎えるためには、かなり多くの謎を解く必要があり、遊び応えも十分。

➡島内は結構広い。時間の概念もあり、夜間はちゃんと休養を取らないと体力が減ってしまう

➡小物と物とを組み合わせて、新しい道具を作り出そう。直接冒険には役立たない物も作れる

### SFCソフト

NINTENDO POWER書き換え用ソフト3本を挙げている。中でも『はじまりの森』は名作と呼ぶにふさわしい。田舎のおじいちゃんの家に遊びに行った主人公が、道に迷ったところを助けてくれた、不思議な少女を探すというストーリー。あっさりと短時間でクリアできるのが難点と言えば難点か。副題に『ファミコン文庫』とあるように、ディスクシステムで発売されたアドベンチャーシリーズのような雰囲気だ。

➡タイトル画面には、「ファミコン文庫」と書かれている。ぜひシリーズ化して欲しいところ

➡文字が大きく見やすい。コマンド選択でゲームを進めるが、アクションシーンなどもある

## 今月のオレはこれを買う！

1月20日までに発売される、購入予定のソフトはな〜んにもナシ。だだ、前号の締め切り後に発売日が変更された、『おわらいよゐこのげえむ道』は購入する。ところで、先月号で書いたN64本体だけど、また新たに「ジャスコ30周年記念クリアグレー&ミルキーホワイトN64」が発売されてしまった。ジャスコ30周年記念といえば、マリオのイラストがプリントされたGBカラーが知られているけど、今回のN64には残念ながらない。64DDとセットのクリアグレーN64の下半分をミルキーホワイトにした配色だ。コントローラも、同様のツートンカラーになっていて、かなり上品な雰囲気の本体となっている。

➡発売開始から間もないので、まだ入手可能だと思われる

●はみだし大通り
大手ショッピングセンターのジャスコでは、30周年記念モノとして、N64の他にもクリアパープルのワンダースワンを発売中（希望小売価格4800円）。こちらもまだまだ楽勝で手に入るぞ。

# 秋葉原価格調査団（12/11調査）

12月は、1年で最もソフトが売れる時期だというのに、大きく値を下げたソフトが多かった。先月号で「音声認識システム同梱版の方が安い」と紹介した、『電車でGO! 64』は、さらに値を下げて通常版が2980円、同梱版が3980円となっている。やはり大きなパッケージのソフトは値段が下がりやすいようだ。その他では『バイオレンスキラー』『ズール』『エクストリームG2』がワゴンセールの対象になってしまった。それとは対照的に、新作の『ドンキーコング64』はあっという間に売り切れ。果たして正月明けの価格はどうなっているか、大いに注目。

↑初回出荷分が少なかったので、すぐに売り切れの『ドンキー』。クリスマス前までには再出荷されるぞ

## 各ハードのお値段

| | |
|---|---|
| NINTENDO64 | 11000円 |
| ゲームボーイカラー | 6780円 |
| ゲームボーイポケット | 3280円 |
| スーパーファミコンジュニア | 6480円 |
| AV仕様ファミコン | 4980円 |
| ドリームキャスト | 17900円 |
| プレイステーション | 13480円 |
| ワンダースワン | 4280円 |
| ネオジオポケットカラー | 5479円 |

ゲームボーイカラーは、売り切れてる店もいくつかある。

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 悪魔城ドラキュラ黙示録 | 7800 | 1980 | コナミ |
| イギーくんのぶらぶらぽよん | 5800 | 1480 | アクレイムジャパン |
| ウインバック | 7800 | 6280 | コーエー |
| ウエイン・グレツキー・3Dホッケー | 6800 | 1980 | ゲームバンク |
| ウエットリス | 5800 | 3980 | イマジニア |
| ウエーブレース64 | 6800 | 1480 | 任天堂 |
| ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒 | 5980 | 980 | ハドソン |
| エアロゲイジ | 7800 | 1950 | アスキー |
| エアーボーダー64 | 7980 | 1980 | ヒューマン |
| 栄光のセントアンドリュース | 9800 | 1280 | セタ |
| エクストリームG | 6800 | 1980 | アクレイムジャパン |
| エクストリームG2 | 6800 | 2980 | アクレイムジャパン |
| SD飛龍の拳伝説 | 6480 | 2950 | カルチャーブレーン |
| NBA IN THE ZONE'98 | 6800 | 2480 | コナミ |
| NBA IN THE ZONE2 | 7800 | 5980 | コナミ |
| F-ZERO X | 5800 | 1970 | 任天堂 |
| F1 WORLD GRAND PRIX | 5800 | 1480 | 任天堂 |
| エルテイルモンスターズ | 6800 | 2980 | イマジニア |
| AI将棋3 | 7800 | 3980 | アスキーサムシンググッド |
| オウガバトル64 | 7800 | 2780 | 任天堂 |
| おねがいモンスター | 6980 | 3980 | ボトムアップ |
| オリンピックホッケーナガノ | 6800 | 売り切れ | コナミ |
| カスタムロボ | 6800 | 5979 | 任天堂 |
| 格闘伝承～F-cup Maniax～ | 6800 | 4980 | イマジニア |
| G.A.S.P!! | 6800 | 3980 | コナミ |
| カメレオン・ツイスト | 6980 | 1480 | 日本システムサプライ |
| カメレオン・ツイスト2 | 6300 | 3980 | 日本システムサプライ |
| がんばれゴエモンでろでろ道中オバケてんこ盛り | 7800 | 4980 | コナミ |
| がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ | 8900 | 1280 | コナミ |
| キラッと解決! 64探偵団 | 6800 | 2980 | イマジニア |
| キングヒル64 | 6980 | 1979 | ケムコ |
| ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～ | 6800 | 2480 | ハドソン |
| ゴールデンアイ007 | 4800 | 3970 | 任天堂 |
| 最強羽生将棋 | 9800 | 3980 | セタ |
| Jリーグイレブンビート1997 | 6980 | 3480 | ハドソン |
| Jリーグダイナマイトサッカー64 | 7500 | 980 | イマジニア |
| Jリーグタクティクスサッカー | 7800 | 5480 | アスキー |
| JリーグLIVE64 | 9800 | 980 | EAV |
| 時空戦士テュロック | 7800 | 980 | アクレイムジャパン |
| 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 | 7800 | 6480 | コナミ |
| 実況Jリーグパーフェクトストライカー | 9800 | 980 | コナミ |
| 実況G1ステイブル | 7800 | 3972 | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球4 | 8900 | 売り切れ | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球5 | 7800 | 売り切れ | コナミ |
| 実況パワフルプロ野球6 | 7800 | 6480 | コナミ |
| 実況ワールドサッカー3 | 7500 | 2980 | コナミ |
| 実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～ | 7800 | 売り切れ | コナミ |
| シティツアーグランプリ全日本GT選手権 | 6800 | 1980 | イマジニア |
| シムシティ2000 | 6800 | 2480 | イマジニア |
| シャドウゲイト64 | 6980 | 4980 | ケムコ |
| 新世紀エヴァンゲリオン | 8800 | 6480 | バンダイ |
| 人生ゲーム64 | 6800 | 2480 | タカラ |

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| 新日本プロレス 闘魂炎導 | 6980 | 980 | ハドソン |
| 新日本プロレス 闘魂炎導2 | 6800 | 4980 | ハドソン |
| 進め!対戦ぱずるだま 闘魂!まるたま町 | 6800 | 3980 | コナミ |
| スター・ウォーズ エピソード1レーサー | 6800 | 3980 | 任天堂 |
| スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊 | 6800 | 5780 | 任天堂 |
| スター・ウォーズ～帝国の影～ | 7800 | 980 | 任天堂 |
| スターソルジャー バニシングアース | 6800 | 1980 | ハドソン |
| スターツインズ | 6800 | 5780 | 任天堂 |
| スターフォックス64 | 4800 | 3780 | 任天堂 |
| スノボキッズ | 6800 | 980 | アトラス |
| SNOW SPEEDER | 6800 | 1980 | イマジニア |
| スペースダイナマイツ | 6800 | 980 | ビッグ東海 |
| スーパースピードレース64 | 6800 | 1979 | タイトー |
| スーパービーダマンバトルフェニックス | 6800 | 3980 | ハドソン |
| スーパーボウリング | 6800 | 3980 | アテナ |
| スーパーマリオ64 | 4800 | 3780 | 任天堂 |
| スーパーロボットスピリッツ | 7800 | 1970 | バンプレスト |
| スーパーロボット大戦64 | 7800 | 6480 | バンプレスト |
| ズール～魔獣使い伝説～ | 6800 | 5480 | イマジニア |
| ゼルダの伝説 時のオカリナ | 6800 | 1780 | 任天堂 |
| ソニックウイングスアサルト | 6980 | 売り切れ | ビデオシステム |
| 超空間ナイタープロ野球キング | 9980 | 売り切れ | イマジニア |
| 超空間ナイタープロ野球キング2 | 6800 | 3980 | イマジニア |
| 超スノボキッズ | 6800 | 1980 | アトラス |
| チョロQ64 | 6800 | 2970 | タカラ |
| ディディーコングレーシング | 6800 | 1480 | 任天堂 |
| デザエモン3D | 7800 | 3980 | アテナ |
| テトリス64 | 4980 | 1980 | セタ |
| デュアルヒーローズ | 6980 | 980 | ハドソン |
| 1080° スノーボーディング | 6800 | 1980 | 任天堂 |
| 電車でGO! 64 | 6800 | 4980 | タイトー |
| DOOM64 | 7800 | 1980 | ゲームバンク |
| トップギアオーバードライブ | 6980 | 1980 | ケムコ |
| トップギアラリー | 6980 | 1972 | ケムコ |
| ドラえもん のび太と3つの精霊石 | 7980 | 売り切れ | エポック社 |
| ドラえもん2 のび太と光の神殿 | 6800 | 2480 | エポック社 |
| ドンキーコング64 | 7800 | 売り切れ | 任天堂 |
| ナイフエッジ | 6980 | 1979 | ケムコ |
| ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ | 5800 | 4970 | 任天堂 |
| ぬし釣り64 | 6800 | 4980 | パックインソフト |
| バイオレンスキラー | 7800 | 2980 | gemzi |
| ハイパーオリンピック イン ナガノ64 | 6800 | 売り切れ | コナミ |
| HYBRID HEAVEN | 7800 | 5980 | コナミ |
| パイロットウイングス64 | 9800 | 953 | 任天堂 |
| 爆笑人生64 めざせ! リゾート王 | 6800 | 2980 | タイトー |
| 爆ボンバーマン | 6980 | 3980 | ハドソン |
| 爆ボンバーマン2 | 6980 | 5480 | ハドソン |
| 爆裂無敵バンガイオー | 5800 | 4780 | トレジャー |
| パズルボブル64 | 4800 | 1980 | タイトー |
| パチンコ365日 | 6980 | 3380 | セタ |
| BUCK BUMBLE | 6880 | 1979 | Ubiソフト |
| 遥かなるオーガスタMASTARS'98 | 7980 | 1980 | T&Eソフト |

| ソフト名 | 価格 | 秋葉原価格 | 発売元 |
|---|---|---|---|
| パワーリーグ64 | 6980 | 980 | ハドソン |
| バンジョーとカズーイの大冒険 | 6800 | 1980 | 任天堂 |
| バーチャル・プロレスリング64 | 6800 | 1950 | アスミック |
| Parlor! PRO64 | 6980 | 3980 | 日本テレネット |
| ピカチュウげんきでちゅう | 9800 | 3780 | 任天堂 |
| ヒューマングランプリ | 9800 | 980 | ヒューマン |
| 飛龍の拳ツイン | 6980 | 2950 | カルチャーブレーン |
| ビーストウォーズ メタルス64 | 7800 | 6480 | タカラ |
| PDウルトラマンバトルコレクション64 | 6800 | 5280 | バンダイ |
| ビートルアドベンチャーレーシング | 6800 | 5770 | EAS |
| ファイティングカップ | 6800 | 2480 | イマジニア |
| ファミスタ64 | 6800 | 980 | ナムコ |
| V-RALLY EDITION99 | 7800 | 6780 | スパイク |
| FIFAロードトゥワールドカップ'98 | 6800 | 3480 | エレクトロニックアーツ |
| ぷよぷよ～んパーティ | 5980 | 5270 | コンパイル |
| ぷよぷよSUN64 | 5980 | 2280 | コンパイル |
| ブラストドーザー | 4800 | 980 | 任天堂 |
| プロ麻雀 極64 | 6800 | 3980 | アテナ |
| プロ麻雀「兵」64 | 6480 | 5480 | カルチャーブレーン |
| HEIWAパチンコワールド64 | 7900 | 3380 | ショウエイシステム |
| HEXEN | 6800 | 1980 | ゲームバンク |
| 牧場物語2 | 6800 | 4980 | パックインソフト |
| ポケモンスタジアム | 6800 | 2980 | 任天堂 |
| ポケモンスタジアム2 | 5800 | 4970 | 任天堂 |
| ポケモンスナップ | 6800 | 2980 | 任天堂 |
| ボンバーマンヒーロー ミリアン王女を救え | 6800 | 3980 | ハドソン |
| 麻雀道64 | 6980 | 2980 | ビデオシステム |
| 麻雀放浪記CLASSIC | 7900 | 2980 | イマジニア |
| 麻雀MASTAR | 9800 | 1980 | コナミ |
| 麻雀64 | 7800 | 5800 | コーエー |
| マジカルテトリスチャレンジ | 6800 | 2980 | カプコン |
| マリオカート64 | 4800 | 3970 | 任天堂 |
| マリオゴルフ64 | 6800 | 4980 | 任天堂 |
| マリオのフォトピー | 9800 | 1980 | ハギワラシスコム |
| マリオパーティー | 5800 | 3780 | 任天堂 |
| マルチレーシングチャンピオンシップ | 7900 | 980 | イマジニア |
| 森田将棋64 | 9800 | 3972 | セタ |
| 夜光虫64～殺人航路～ | 6800 | 5480 | アテナ |
| ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ | 8900 | 1980 | エニックス |
| ヨッシーストーリー | 6800 | 1979 | 任天堂 |
| RAKUGAKIDS | 6800 | 6280 | コナミ |
| ラストレジオンUX | 6800 | 1980 | ハドソン |
| Rally'99 | 6800 | 4980 | イマジニア |
| LET'Sスマッシュ | 6800 | 5480 | ハドソン |
| 64大相撲 | 7980 | 1980 | ボトムアップ |
| 64大相撲2 | 6980 | 1980 | ボトムアップ |
| 64で発見!! たまごっち | 6800 | 760 | バンダイ |
| 64トランプコレクション | 6980 | 980 | ボトムアップ |
| 64花札 | 6800 | 5480 | アルトロン |
| LODE RUNNER 3-D | 6800 | 3980 | バンプレスト |
| ワイルドチョッパーズ | 6980 | 2972 | セタ |
| ワンダープロジェクトJ2 | 9800 | 1979 | エニックス |

# GBカレンダー出張版

『ポケモン金銀』が台湾大地震の影響で、発売日の出荷数が大幅に減ってしまったことは記憶に新しいが、その他のGBソフトでも、発売日が変更されているものが多い。今後もしばらく影響が残りそうなので、お目当てのソフトが見つからなかったら、ゲームショップの店員さんに確認してみよう。

↑精密機器であるロムカセットを使用しているので、モロに影響を受けた

# GB情報局出張版

11/1からスタート予定だったGB書き換えサービスが、東日本を中心に延期されているけど、九州では予定通りに開始されているようだ。ローソンに行けば、『マリオランド3』が書き込まれた初回限定「GBメモリカートリッジ」が、ごく普通に買えるらしい。他の地域ではどうなのかな?

↑九州の友人に頼んで手に入れた。九州でも、新作の書き換えはまだ先だ

## はみだし大通り

**Q** エンドーさんは、N64ソフトを何本持ってる？（埼玉県・財布拡張パックさん）

**A** 素晴らしいペンネームだ（笑）。数えたことはないけど80本は越えてるかと…。秋葉原価格調査団を担当してるので、相場よりも大幅に安いソフトを見つけると、つい買ってしまうのが原因か。そのうち自宅でN64ソフトのカタログを作れそう。

# NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| ACT | スーパードンキーコング | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | スーパードンキーコング2 | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | スーパードンキーコング3 | 32 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | がんばれゴエモン きらきら道中 | 24 | 64 | コナミ | 1000 |
| ACT | スーパーメトロイド | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | ストリートファイターIIターボ | 20 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | レッキングクルー'98 | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| ACT | ドラえもん3 のび太と時の宝玉 | 12 | なし | エポック社 | 1000 |
| ACT | ドラえもん4 のび太と月の王国 | 12 | なし | エポック社 | 1000 |
| ACT | ロックマン7 | 16 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編 | 16 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | がんばれゴエモン3 | 16 | 64 | コナミ | 1000 |
| ACT | 悪魔城ドラキュラXX | 16 | なし | コナミ | 1000 |
| ACT | スーパーマリオコレクション | 16 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | ロックマンX | 12 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | ファイナルファイト2 | 12 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | 奇々怪界 月夜草子 | 12 | なし | ナツメ | 1000 |
| ACT | ワギャンパラダイス | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | カービィボウル | 12 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| ACT | スーパーボンバーマン3 | 12 | なし | ハドソン | 1000 |
| ACT | 超原人2 | 12 | なし | ハドソン | 1000 |
| ACT | 超魔界村 | 8 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | ファイナルファイト | 8 | なし | カプコン | 1000 |
| ACT | キッドクラウンのクレイジーチェイス | 8 | なし | コトブキシステム | 1000 |
| ACT | ツインビー レインボーベルアドベンチャー | 8 | 64 | コナミ | 1000 |
| ACT | 魂斗羅スピリッツ | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| ACT | それ行けエビス丸 からくり迷路 | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| ACT | 超魔界大戦 どらぼっちゃん | 8 | 16 | ナグザット | 1000 |
| ACT | 奇々怪界 謎の黒マント | 8 | なし | ナツメ | 1000 |
| ACT | サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | スーパーワギャンランド | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | スーパーワギャンランド2 | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | リブルラブル | 4 | なし | ナムコ | 1000 |
| ACT | スーパーマリオワールド | 4 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| RPG | ウィザードリィI・II・III | 32 | 256 | メディアファクトリー | 3000 |
| RPG | ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～ | 32 | 64 | メディアファクトリー | 1000 |
| RPG | レナス2 ～封印の使徒～ | 32 | 64 | アスミック | 1000 |
| RPG | Last Bible III | 24 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | マザー2 | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| RPG | 大貝獣物語 | 24 | 64 | ハドソン | 1000 |
| RPG | ブレスオブファイアII | 20 | 64 | カプコン | 1000 |
| RPG | FEDA | 20 | 64 | やのまん | 1000 |
| RPG | ダウン・ザ・ワールド | 16 | 64 | アスキー | 1000 |
| RPG | 旧約・女神転生 | 16 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | 真・女神転生II | 16 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説 | 16 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| RPG | ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物 | 16 | 64 | データイースト | 1000 |
| RPG | ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2 | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| RPG | ELFARIA II | 16 | 64 | ハドソン | 1000 |
| RPG | 新桃太郎伝説 | 16 | 64 | ハドソン | 1000 |
| RPG | ARETHA | 16 | 64 | やのまん | 1000 |
| RPG | ARETHA2 | 16 | 64 | やのまん | 1000 |
| RPG | レナス［古代機械の記憶］ | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| RPG | 真・女神転生 | 12 | 64 | アトラス | 1000 |
| RPG | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II | 12 | 64 | エポック社 | 1000 |

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| RPG | トルネコの大冒険 不思議のダンジョン | 12 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| RPG | ソードワールドSFC | 12 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| RPG | イーハトーヴォ物語 | 8 | 16 | ヘクト | 1000 |
| RPG | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 | 8 | 16 | エポック社 | 1000 |
| RPG | エストポリス伝記 | 8 | 64 | タイトー | 1000 |
| RPG | ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙 | 8 | 64 | データイースト | 1000 |
| RPG | METAL MAX 2 | 8 | 64 | データイースト | 1000 |
| SPT | 実況ワールドサッカー2 | 24 | 64 | コナミ | 1000 |
| SPT | リングにかけろ | 20 | なし | メサイヤ | 2000 |
| SPT | スーパーパンチアウト | 16 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| SPT | スーパーファミリーゲレンデ | 16 | 64 | ナムコ | 2000 |
| SPT | 磯釣り 離島編 | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | 海のぬし釣り | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | 川のぬし釣り2 | 12 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | ダービージョッキー［騎手王への道］ | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| SPT | ワイアラエの奇蹟 | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| SPT | デビルズコース | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| SPT | スーパーファミリーテニス | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| SPT | スーパー大相撲 熱戦大一番 | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| SPT | ナムコットオープン | 8 | 64 | ナムコ | 1000 |
| SPT | スキーパラダイス with スノーボード | 8 | なし | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | つり太郎 | 8 | 16 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SPT | F-ZERO | 4 | 16 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | 幻獣旅団 | 32 | 256 | アクセラ | 2000 |
| SLG | ファイアーエムブレム トラキア776 | 32 | 256 | 任天堂 | 2500 |
| SLG | ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～ | 32 | 64 | コナミ | 1000 |
| SLG | スーパーブラックバス3 | 32 | 64 | スターフィッシュ | 1000 |
| SLG | ファイアーエムブレム聖戦の系譜 | 32 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | 魔神転生II | 24 | 64 | アトラス | 1000 |
| SLG | タクティクスオウガ | 24 | 64 | クエスト | 1000 |
| SLG | Winning Post2 プログラム'96 | 24 | 256 | 光栄 | 1000 |
| SLG | ダービースタリオン98 | 24 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| SLG | ファイアーエムブレム紋章の謎 | 24 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| SLG | アースライト ルナストライク | 24 | 64 | ハドソン | 1000 |
| SLG | 伝説のオウガバトル | 16 | 256 | クエスト | 1000 |
| SLG | スーパーブラックバス2 | 16 | 64 | スターフィッシュ | 1000 |
| SLG | デア ラングリッサー | 16 | 64 | 日本コンピュータシステム | 1000 |
| SLG | スーパーファミコンウォーズ | 16 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| SLG | 牧場物語 | 16 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SLG | AIII S.V. | 16 | 256 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SLG | ジ・アトラス | 16 | 256 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| SLG | 鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団 | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| SLG | 鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| SLG | 魔神転生 | 12 | 64 | アトラス | 1000 |
| SLG | ミリティア | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| SLG | 鋼鉄の騎士 | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| SLG | SUPER大航海時代 | 8 | 64 | 光栄 | 1000 |
| SLG | たまごっちタウン | 8 | 64 | バンダイ | 2500 |
| SLG | ロードモナーク | 4 | 64 | エポック社 | 1000 |
| SLG | シムシティー | 4 | 256 | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | すってはっくん | 24 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | カービィのきらきらきっず | 16 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | マジカルドロップ2 | 16 | なし | データイースト | 1000 |
| PUZ | POWERロードランナー | 12 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | 上海III | 8 | なし | サン電子 | 1000 |

| ジャンル | ソフト名 | 容量(M) | SRAM(M) | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| PUZ | CAMEL TRY | 8 | なし | タイトー | 1000 |
| PUZ | クオンパSFC | 8 | 64 | ティーアンドイーソフト | 1000 |
| PUZ | POWER倉庫番 | 8 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | マリオのスーパーピクロス | 8 | 64 | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | パネルでポン | 8 | なし | 任天堂 | 1000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.1 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.2 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.3 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.4 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | ピクロスNP Vol.5 | 8 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー | 8 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| PUZ | す～ぱ～ぷよぷよ | 8 | なし | バンプレスト | 1000 |
| PUZ | お絵かきロジック1 | 4 | 16 | 世界文化社 | 2000 |
| PUZ | お絵かきロジック2 | 4 | 16 | 世界文化社 | 2000 |
| PUZ | PUZZLE BOBBLE | 4 | なし | タイトー | 1000 |
| PUZ | コズモギャング ザ パズル | 4 | なし | ナムコ | 1000 |
| PUZ | ドクターマリオ | 4 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| PUZ | コラムス | 4 | 16 | メディアファクトリー | 2000 |
| SHT | 極上パロディウス | 16 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | PHALANX | 8 | なし | コトブキシステム | 1000 |
| SHT | ポップンツインビー | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～ | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | AXELAY | 8 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | コズモギャング ザ ビデオ | 8 | なし | ナムコ | 1000 |
| SHT | グラディウス3 | 4 | なし | コナミ | 1000 |
| SHT | SPACE INVADERS | 4 | なし | タイトー | 1000 |
| SHT | キャラバン シューティング コレクション | 4 | なし | ハドソン | 1000 |
| ETC | はじまりの森 | 32 | 64 | 任天堂 | 2500 |
| ETC | 同級生2 | 32 | 16 | バンプレスト | 2000 |
| ETC | 晦 ―つきこもり | 32 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| ETC | ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女 | 24 | 64 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | 平成 新・鬼ヶ島 前編 | 24 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | 平成 新・鬼ヶ島 後編 | 24 | 16 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | かまいたちの夜 | 24 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| ETC | 学校であった怖い話 | 24 | 64 | バンプレスト | 1000 |
| ETC | 魔女たちの眠り | 24 | 64 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 1000 |
| ETC | Zooっと麻雀! | 20 | 256 | 任天堂 | 2000 |
| ETC | 夜光虫 | 16 | 64 | アテナ | 1000 |
| ETC | 大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～ | 16 | 64 | タイトー | 1000 |
| ETC | SUPER人生ゲーム3 | 16 | 64 | タカラ | 1000 |
| ETC | ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～ | 12 | 64 | アスミック | 1000 |
| ETC | ハロー! パックマン | 12 | なし | ナムコ | 1000 |
| ETC | RPGツクール SUPER DANTE | 8 | 256 | アスキー | 1000 |
| ETC | ドカポン外伝 炎のオーディション | 8 | なし | アスミック | 1000 |
| ETC | 決戦! ドカポン 王国、～伝説の勇者たち～ | 8 | 64 | アスミック | 1000 |
| ETC | プロ麻雀 極III | 8 | 64 | アテナ | 1000 |
| ETC | 大爆笑人生劇場 | 8 | なし | タイトー | 1000 |
| ETC | SUPER億万長者ゲーム | 8 | 64 | タカラ | 1000 |
| ETC | 弟切草 | 8 | 64 | チュンソフト | 1000 |
| ETC | スーパー桃太郎電鉄II | 8 | 64 | ハドソン | 1000 |
| ETC | 囲碁倶楽部 | 8 | 64 | ヘクト | 1000 |
| ETC | 真・麻雀 | 4 | 64 | コナミ | 1000 |
| ETC | スーパートランプコレクション2 | 4 | なし | ボトムアップ | 1000 |

# SFC&GB発売カレンダー

- NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
- C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
- P…ポケットプリンタ対応ソフト。

## スーパーファミコン

### 【2000年1月以降発売予定】

1月21日 **ファイアーエムブレム トラキア776**/SLG/任天堂/5200円

## ゲームボーイ

### 【12月発売予定】

22日 **パチンコ必勝ガイド データの王様**/ETC/BOSSコミュニケーションズ/4980円/C
22日 **ポケットカラー麻雀**/TAB/ボトムアップ/3980円/C
23日 **ハリウッドピンボール**/TAB/スターフィッシュ/3980円/C
24日 **爆走戦記メタルウォーカーGB～鋼鉄の友情～**/RPG/カプコン/4300円/C
24日 **スーパーチャイニーズファイターEX**/ACT/カルチャーブレーン/3900円/C専用
24日 **モンスターファームバトルカードGB**/SLG/テクモ/3980円/C
24日 **Dancing Furby**/ETC/トミー/3980円/C
24日 **ロボットポンコッツ「月」バージョン**/RPG/ハドソン/3980円/C
24日 **ポケットカラービリヤード**/TAB/ボトムアップ/3980円/C専用
25日 **おわらいよしもとのげえむ道～オヤジ探して3丁目～**/ADV/コナミ/4500円/C
25日 **倉庫番伝説～光と闇の国～**/PUZ/J・ウイング/4800円（予）/C
12月 **ポケットカラートランプ**/TAB/ボトムアップ/3980円/C

### 【2000年1月発売予定】

1日 **ダフィーダック すべってころんで大金持ち**/ACT/サンソフト/3980円/C
8日 **マリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～**/RPG/イマジニア/4500円/C
8日 **マリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～DXパック**/RPG/イマジニア/7980円/C
8日 **エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～**/RPG/イマジニア/4500円/C
8日 **エリーのアトリエGB～ザールブルグの錬金術士～DXパック**/RPG/イマジニア/7980円/C
15日 **ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～**/RPG/イマジニア/3980円/C
21日 **かわいいハムスター**/SLG/エムティーオー/3980円/C
27日 **ハイパーオリンピックウィンター2000**/SPT/コナミ/4500円（予）/C
28日 **ドンキーコング ディンキー&ディクシー（仮）**/ACT/任天堂/3800円/C専用
28日 **森下卓八段監修 本格対戦将棋「歩」**/TAB/カルチャーブレーン/3900円/C

### 【2000年2月以降発売予定】

4日 **Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン**/RPG/メディアファクトリー/3980円/C
10日 **F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOY COLOR II**/RAC/ビデオシステム/4300円（予）/C
21日 **カードヒーロー**/SLG/任天堂/未定/C
25日 **プロ麻雀「兵」GB2**/TAB/カルチャーブレーン/未定/C
25日 **メタファイトEX**/ACT/サンソフト/3980円/C専用
2月 **GO! GO! ヒッチハイク2**/TAB/J・ウイング/4500円（予）/C
2月 **語楽王TANGO!**/PUZ/J・ウイング/3980円（予）/C
2月 **突撃! パッパラ隊**/SHT/J・ウイング/4500円（予）/C
2月 **ポケットプロレス**/SPT/J・ウイング/4800円（予）/C
2月 **レミングスVS**/ACT/J・ウイング/4500円（予）/C
2月 **メタモード**/RPG/コーエー/3980円/C
3月 **ドラえもんメモリーズ（仮）**/ACT/エポック社/3980円（予）/C
3月 **ポケットプロ野球（仮）**/SLG/エポック社/3980円（予）/C専用
3月 **マクロス7（仮）**/SHT/エポック社/3980円（予）/C専用
3月 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C
3月 **ディノブリーダー4**/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C
3月 **ポケットクッキング**/ETC/J・ウイング/4800円（予）/C
3月 **じゃがいぬくんGB**/ETC/パックインソフト/3800円（予）/C
3月 **THE BLACK ONYX DX**/RPG/BPS/4500円/C専用
4月 **チャージングカードGB ビックリマン2000**/ETC/イマジニア/3980円（予）/C
今冬 **白江七段の対局囲碁**/TAB/カルチャーブレーン/3200円/C
今冬 **スーパーショット**/SPT/カルチャーブレーン/3200円/C
今冬 **ダビスタ牧場**/SLG/メディアファクトリー/未定/C
春 **真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」**/RPG/アトラス/未定/C
春 **真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」**/RPG/アトラス/未定/C
春 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～**/ACT/任天堂/3800円/C専用
春 **サクラ大戦GB（仮）**/SLG/メディアファクトリー/未定/C
春 **レイマン ミスター・ダークの罠**/ACT/ユービーアイソフト/未定/C専用

### 【発売日未定】

未定 **シェラザード伝説**/RPG/カルチャーブレーン/3900円/C
未定 **メタルギア ゴーストバベル（仮）**/ACT/コナミ/未定/C
未定 **サイバーボーグ クロちゃん（仮）**/ACT/コナミ/未定/C
未定 **パワプロクンポケット2（仮）**/SPT/コナミ/未定/C
未定 **スピーディーゴンザレス（仮）**/ACT/サンソフト/3980円/C
未定 **スター・ウォーズ エピソード1 レーサー**/RAC/任天堂/未定/C専用
未定 **スーパーマリオブラザーズDX**/ACT/任天堂/1000円/C専用/NP
未定 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～知恵の章～**/ACT/任天堂/未定/C専用
未定 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～勇気の章～**/ACT/任天堂/未定/C専用
未定 **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定/C

1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004

64DREAM SPECIAL INTERVIEW 2000

# ドルフィンから焼き蟹まで 宮本茂インタビュー

SHIGERU MIYAMOTO

おいしいものたべたい…

『ゼルダ』の興奮で明けた1999年もあとわずか──。この1年、次世代機「ドルフィン」の発表や「64DD」の発売などいろんなことがありましたが、1999年最後の特集を飾っていただくのに相応しい人、ということで宮本茂さんにご登場いただきました。ドルフィンから焼き蟹まで、盛りだくさんの内容でお届けします。2000年を迎える除夜の鐘を聞きながら、じっくりお読みください。

PROFILE **みやもと しげる**／任天堂情報開発部部長。2000年は年男となる47歳。99年の失敗談は？「うーん…。失敗はたくさんしてるんやろうけど、引きずらないんでね。海外で？ なんかしてるんでしょうけどねえ(笑)。懲りないやつなんです」。ちなみに奥様の『時のオカリナ』進行状況は、ガノンにたどり着かずに中断しているとのこと。なぜ？

# ゆく年くる年……宮本さんが1999年をふりかえる！

## ドルフィンやGBアドバンスなどが集約されそうな感じになってきた

―― 宮本さんにとって1999年はどんな年でしたか？

**宮本** うーん……(しばし沈黙)。わりとプライベートな時間がとれた年でしたね。直接監督する仕事がなかったんで、いったん引いて見ることができた年でした。ゲームが重厚長大になったこともあって、絵を描く人にしてもプログラマーにしても、ここ数年で業界のマンパワーは上がったと思っているんですよ。仕事も多くて、人がそれだけ集まってきましたからね。けど、やっぱり相変わらず新しいものを作れる、クリエイティブができる人っていうのは増えていないんですね。だから任天堂社内的に、そういう人を育てていこうという考えがあってね。今までは僕だけが前面に出ていましたが、もっとバラエティのあるチームをたくさん作ろうっていうのが、この1年の課題やったんでね。そういう意味で、1歩引いた1年でした。

―― 『時のオカリナ』完成後は、広報的な役目もされていましたよね。

**宮本** 多かったですよね。98年の11月からはね。海外からの要請もいろいろあって…、慣れない講演会をしたり…。

―― 受賞も多い1年でした。

**宮本** そうですね、たくさんいただきました。ECTS(ヨーロッパ最大のゲームショー)は、『時のオカリナ』が対象になるような賞のジャンルがなくて、最初はCESA大賞、E3での大賞に続いて「三冠王だ！」って盛り上がっていたんですけど、フェードアウトしちゃいまして…。でも、この間ロンドンでもらったんですよ、ヨーロッパの賞を(編集部注・BAFTA Interactive Entertainment AwardsのInnvative Game AwardならびにGame Award)。なので、99年は日米欧で賞をいただきました。

◆日本、アメリカ、ヨーロッパと『ゼルダ』によって、抱えきれないくらいのゲーム賞を授賞した宮本さん

―― 99年の思い出というと、やはり賞関連ですか？

**宮本** いや、あまりそういうのは思い出にならない(笑)。いろいろあったけどねえ…。

―― 『ポケモン』がワールドワイドで大ヒットしました。

**宮本** 『ポケモン』は僕がメインで最初からクリエイティブをしたわけじゃないんですが…、助けられた、と言うか、『ポケモン』の波に乗りながら力を抜いていられるのもラクやったんで、いい思いをした年やったかも(笑)。そういう意味でホントに2000年と、その次の年に向けて、任天堂内部の、本当の力を出せるものを作らなあかんと思ってまして…。原点を見つめ直そうと思った年でもありましたね。

―― 2000年のことを考えたとき、ドルフィンやゲームボーイアドバンスや64DDなど、いろいろあるわけですが…。

**宮本** 基本的には全部に関わっています。ドルフィンの企画スタート時は、ドルフィンが最優先みたいなムードで始まったんですね。ドルフィン以外に何があるのか、はっきり見えてなかったので…。でも、N64のときから言っているように、「高性能だけを求めていくのが任天堂の道ではない」と、ちゃんとわかった上でやってます。64DDは、申し訳ないですけどランドネットというかたちだけでのスタートですが、双方向で遊ぶソフトが実現できましたし。さらにゲームボーイが携帯につながる「モバイル」という構想が立ち上がりまして…。僕もまだ整理がついてないんですけど、モバイル構想とか、ドルフィンとか、ゲームボーイアドバンスとか、一連の『ポケモン』シリーズとか、これまで全部がバラバラにあったんですけど、それらを1本に集約できそうな感じがしてきましたね。これまでは、すでに出ているN64とゲームボーイをつなぐために、後からアダプタをつけて…、みたいなことをやってきたわけですけど、2000年以降、任天堂がやっていこうとしているのは、全体のいろんな商品がつながることを前提に、開発を進めていくことです。そういう、社内のいろいろな部署どうしの調整に関わる時間が多くてね…。でも最近は、僕のドルフィンチーム、出石(開発一部部長)のゲームボーイチーム、それにモバイルチームと、それぞれの間にあった壁が取れてきました。今はモバイルチームに『時のオカリナ』

のシナリオディレクター(大澤徹さん)が行ってますし。

**—— それは『ゼルダ外伝』のディレクターをしながら…?**

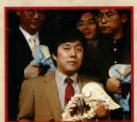
**宮本** じゃないです。でも、そのおかげでスタッフの横の交流もできてきて…、あまり外部の人にする話じゃないね(笑)。いろんなチームの風通しがよくなるかな、と。今まで悪かったワケじゃないですよ。ただ、これまでそういうことをあまり意識せずにやってきたのでね。社長もあと2年でやめると言ってますし、「お前ら力を合わせてやれよ」みたいなムードが出てきたかな…と、ホントかどうか知りませんけど(笑)。

**—— そうした流れで、プロデューサーも育っていくんですか?**

**宮本** そうやね。昔はマネージャーが現場のことを知らない状況が多かったんですけど、いまの情開(情報開発部)の仕事はマリーガルさんやクリーチャーズさんと会って、話をしていかなければならないことが多いからね。現場たたきあげの人がマネージメントをするようになってきています。

**—— そういう調整の仕事が多いと、宮本さん自身、現場が懐かしくなりませんか?**

**宮本** なります(笑)。

◆CESA大賞のトロフィーを持つ大澤さん。このときすでに、情報開発部から業務部に異動されていたのだ

## 新しいプロジェクトの中心にくるものも、やはり「任天堂らしさ」

**—— ドルフィンやモバイル構想など、さまざまなプロジェクトがつながったとき、その中心にくるものはなんですか?**

**宮本** それはやっぱり「任天堂らしさ」ということでしょう。他にない独自のものを作ろうという考えですよね。それをあまり言い過ぎると、また「サードパーティなんていらない」って言っていると誤解を受けそうなんですけど…。そうではなくて、他力本願の運営では会社としての力にならへんし、任天堂が娯楽の世界の中で、誰もやってないことを常にやり続け、「任天堂らしさ」を保とうということです。

**—— それは精神面での中心となる考えですよね。では、もっと具体的に、これからの任天堂の中心となるのは、たとえばドルフィンだとか…?**

**宮本** それがねえ、言えないんですよ。申し訳ない。勝手に推理してください(笑)。それに、本当に中心にくるものは、やっぱりわからないですよ。その中心にくるものに「任天堂らしさ」が現れていたらいいんです。99年にゲームボーイや『ポケモン』が中心にくるとは、数年前では誰も予想できなかったし…。けど、99年の任天堂の商品のうち、レア社など外部にお願いしているものをのぞくと、みんな『ポケモン』がらみやったということを見ても、中心はゲームボーイと『ポケモン』だったことは明らかですよね。

◆ポケモンフィーバーの合間に、ちょっとひと休みのマリオさん(E3の会場にて)

**—— 中心になるものがその場その場で変わっていったとしても、いつもそこに「任天堂らしさ」があればいいということですか?**

**宮本** そうですね。ただそれにしても、この世界って主流の話ばかりしていると…、たとえばCD-ROMの技術にしてもネットワークにしても、あるバブルができてそこにみんなが群がっていますよね。しかもみんなが成功すると信じているし。ところが、マルチメディアがいい例であるように、お金になるものはごく一部なんですよね。そういう流れに、みんなに遅れずに乗っていこうというのは、任天堂のやりかたではないですよ。じゃあ、何をするのかと言うと、「ものができるまで秘密です」って言うしかない。「実はすごい隠しだまがあります」と自信を持っては言えないけど、「たぶん何かできるやろうなあ」とは思ってます。

**—— いずれにしろ、モバイルはとても重要な位置を占めることになると思いますが?**

**宮本** モバイル構想というのがうまく転がっていくとすれば…、今はランドネットというかたちでN64が電話線につながることになってますけど、ゲームボーイアドバンスもつながりますよね。そうすると、GBパックがN64につながっていれば、間接的にN64が電話線につながっていくワケですよね。そういう構造が将来もっと明確になると思うんですよ。今はまだGBパックは付属ハードなんですけど、今後は設計の段階から整理して…。こんなこと喋ってたら、またいろんなハードメーカーを刺激することになるよね(笑)。まあ、そういうのがあたりまえのようにできる時代になってきましたよね。

**—— 宮本さんご自身は、モバイル機器を使ってますか?**

**宮本** 仕事以外では使ってないです。携帯電話がなくて不自由することも多いんですけどね。装備をいっぱいつけるのが嫌いなんですよ。仕事を始めて10年ぐらいは、腕時計もつけてなかったし。

◆ゲームボーイで受け取った通信データを、64GBパックを通じてN64のカセットに送りこむことも可能になるのだ

**—— 腕時計のおもちゃって考えられることはありませんか?**

**宮本** 僕はやっぱり一生懸命遊んでほしいタイプなんで、片手で遊ぶってところで、もう嫌ですね。それは、僕個人の考えですけどね。

**—— 以前、宮本さんは「片手だけで操作するゲームはダメ」とおっしゃってましたね。**

**宮本** あかんね。そんなことしてるからゲームはすたれる(笑)。まあそれもね、絶対じゃないですよ。僕はそう考えて作ろうと思っているだけで…。

**—— ゲームと真っ向から向き合うイメージですね。**

**宮本** そう。(体を斜めにして片手でコントローラを操作するポーズで)こうやって遊ぶのもいいけど、そんないい加減な遊び方はするなって(笑)。けど、僕が新鮮だったのは、すぎやまこういちさんがウォーシミュレーションゲームをなぜ好きかという話。すぎやまさんは作曲の仕事をしながら遊んでいるんですよ。フリーなんで仕事中にゲームをしていても誰からも怒られない(笑)。だから、思考時間が長いゲームのほうがいいんですよ。将棋を打ちながら仕事をしてるという感じなんでしょうね。そういう遊び方というのは、僕の頭にはなかったので、その話を聞いたときとても新鮮だったんですね。そういう片手間にやるゲームがあってもいいと思うんですけど、僕の作るゲームはそういうものじゃないと思いますね。

## レア社のティム・スタンパー氏から64ドリームがしかられた話

―― スペースワールドの後にレア社に行かれたんですよね?

**宮本** あ、そうそう! レアのティム・スタンパー氏が怒ってましたよ。「64ドリーム」という雑誌はけしからん! って。

―― ええっ! な……、なぜですか????

**宮本** E3のとき、僕とティムとティムの子供が、にこっと笑ってる写真を「64ドリーム」の取材スタッフに撮られてるんですね。あとで雑誌を見たら、キャプションが「宮本さんにサインをもらいに来た子供といっしょに記念撮影」(笑)。「ここにオレがいるのに、オレのことは書いてない!」って、この件はくれぐれも伝えておくようにと(笑)。

―― フォローしておきます(笑)。

◆というわけで、あらためてご紹介します。レア社のティム・スタンパーさん(写真左)と息子さんです。Oops! Sorry Tim!

**宮本** ティム・スタンパー氏というのは、レア社の中心となっているスタンパー兄弟の弟さんのほうで、ゲームデザインをやっているんですね。レア社っていうのは、任天堂というか情開に近い感じの会社ですよ。ただ、クリエイティブに対して金の使い方が奔放なんです。開発にどんどん湯水のように金を使う。そのへんがうちと違うところ(笑)。部屋とか机などの環境、食べ物…、そんなところがものすごくいいんです。

―― レア社はどんな場所にあるんですか?

**宮本** 田舎にあるんですよ。僕はいつもクルマで連れていってもらうんですけど、電車だとロンドンから特急に乗って、1時間半から2時間くらい。だから、東京から見たハル研さん(山梨県)みたいな感じかな。クルマだと高速が混んでいると2時間くらいかかりますね。会社はね、広大な土地のまん中にポツンとオフィスがあるんですよ。オフィスに行くまでに道がくねくねと続いているんですね。その道のところどころに溝フタがあって、走っているとガタンガタンするんです。「クルマが通ったら音がするんで、防犯用になってんの?」って聞いたら、「いや、あれはキャトルトラップ(動物用のワナ)だ。溝フタが網になっているんで、牛や鹿が入ってこようと思っても脚がはまって近づけないんだ」ということらしいんです。

―― そんな動物がうろうろしているんですか?

**宮本** 牛とかっていうのは牧場のやつなんやろうけど…。すぐそばにはクルマの走る道があるし、そこを奈良公園の鹿みたいな感じでうろついてるんやないかなあ。けど、ムササビはよく見るって言ってましたよ。まあ、ホントに郊外です。買い物もクルマで10分ぐらい走らなあかんし、ホテルなんかも20分ぐらいかかるかな。すごい環境のいい場所です。

◆2年前に英国の雑誌に紹介されたレア社。会社では犬(番犬?)も飼っているという。うらやましい

―― で、会社の中は…?

**宮本** 新しいオフィスが今年できたばかりなんですよ。いままでは農家の建物を改造したところだったんですね。それと同じようなフンイキのまま、最新設備を整えた新しいオフィスを建ててね。自然光を採り入れたりしていて、快適なオフィスですよ。内部はLANを走らせたり、ビデオゲームをプレイしやすいよう窓にはモニタの反射を防ぐ日よけをつけたり、プロジェクトチームごとに座れるように区切りがつけてあったり…。

―― 社員数はどれくらいですか?

**宮本** 200人ぐらいだと思いましたけど…、ちょっとわからない。300人か400人ぐらいにするって言ってましたけど、まだそこまでは集まってないと思います。募集はずっとしてますね。

―― そんなに社員数が多いと、郊外にあるので食事とかたいへんそうですね。

**宮本** 社内に大食堂があって、お昼も夜食も全部作ってくれるんですよ(編集部注・ちなみに任天堂には社員食堂のスペースはあるけど、料理人はいない)。けっこういい料理が出るんですね。で、そんな話をしてたら、事情を知っているスタッフから「あれは宮本さんだから特別やったんと違いますか?」って言われました(笑)。

―― チームはどれくらいの数が動いてるんですか?

**宮本** たぶん6チームぐらいが同時に動いていて、ティムがそれを一通り見ていて、その中でも主に見ているのが2チームぐらい。あとは、それぞれディレクターにやらせてるというかたちで、非常にうちと近いですね。

―― スタンパー兄弟のお兄さんのほうは?

**宮本** お兄さんは技術系なんで、開発ツールを作ったり…。

―― 経営者はどなたなんですか?

**宮本** 経営者は、会長というか本社長さんがフロリダにいはって…、フロリダにも会社があるんですね(編集部注・レア・コインイット・トイズ&ゲームス社)。うちとは、業務用の頃からの長いつきあいで…。

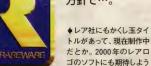
## レア社の玄関には、山内社長が寄贈したタペストリーが飾ってある

――レア社のスタッフに感じたことはありますか？

**宮本**　スタッフは、みんながんばって働くんですよ。そこはうちと変わらないですね。1つ仕事が終わると、次のゲームを早くやりたがりますし。

――レア社でも、ゲームが1本完成するたびに、いったんチームを解散してるんですか？

**宮本**　うん。けど…、主なメンバーはそのまま残ってやってるみたいですよ。それで、何人かがはずれて、別のスタッフを入れてみたりとか、そういうやりかたも似ていますね。あ、あとね、託児ルームがあるんですよ。これからの会社は、子供を安心して預けられる場所がないとやっていけないという方針で…。

◆レア社にもかくし玉タイトルがあって、現在制作中だとか。2000年のレアロゴのソフトにも期待しよう

――ちょっと脱線しますが、リバプール（宮本さんも好きなビートルズ誕生の地）って行かれました？

**宮本**　いや、行ってないです。アビイロード（ロンドンにあるビートルズゆかりの場所）は歩いてきましたけど（笑）。割と、そういうのないんですよ。行ったら行ったで、はしゃぐんですけど、どうしてもあの場所へは行きたいっていうのはないですね。見方もずさんですし（笑）。ナッシュビル（米国のカントリーミュージックの聖地）もね、死ぬまでに行きたいって思ってないし。行ったらはしゃいで、楽器屋さんとか覗くんでしょうけど、そういう物欲はあっても、「ああ、この場所にあの人が立っていたんだ…」っていうような、そういうのはホントにないです。「アフリカの太陽が見たい」とか、そういうのはあるんですよ。でも、ソフトに付加価値のついたものには、僕あんまり興味ないみたい。

――その他に、印象に残ったことはありますか？

**宮本**　レアの玄関ホールが吹き抜けになっていて、そこに京都の川島織物で作ったタペストリーが飾ってあるんです。山内社長がプレゼントしたんですけど、デザインはティムがしたんですよ。下から上に向かって鳥がいっぱい飛んでいる絵なんですね。日英の友好ということで、富士山も描かれていてね。下の方は粗いドット画なんですけど、上の方にいくと、だんだんCGっぽくキレイになるんです。鳥にまじってUFOやジャンボジェットが飛んでいたりして、なかなかすごいものなんですよ。彼もデザイナーなんですが、別に服飾とかそういう方面ではないのに、それだけのものをデザインしたいっていう意欲がすごいと思いますね。いつもサッサッサッと手が動くし、「ドルフィンはこんなかたちにしてくれ」ってスケッチを持ってきたり（笑）。のびのびとした性格で、うらやましいです。

◆ビートルズの名盤で、すっかり名所になってしまったアビイロード。レコードジャケットとはずいぶんフンイキが変わっている

## 64ドリームが選ぶ 任天堂ゲーム関連 1999年の10大ニュース

### 1位 N64の後継機「ドルフィン」発表！

5月21日、任天堂は松下電器と技術提携し、DVDメディアを搭載した次世代機「ドルフィン（開発コード）」を2000年末に発売すると発表した。

### 2位 『ゼルダの伝説』、各賞を総なめ

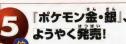
「文化庁メディア芸術祭大賞」(2/26)、CESA大賞(4/2)、米国のゲームオブザイヤー(5/13)など、『ゼルダ』が世界の主要なゲーム賞を独占した。

### 3位 スペースワールド、2年ぶりに開催

8月27日から3日間、幕張メッセで開催されたスペースワールド。集まった任天堂ファンは17万人。多くの人がゲームイベントの楽しさを満喫したのだった。

### 4位 64DD、もたつきながらのスタート

任天堂とリクルートは合弁で「ランドネットDD」を設立(6/30)。会員募集やサービス開始が発表通りに行われず、64DDを待ちわびるユーザーはイライラ。

### 5位 『ポケモン金・銀』、ようやく発売！

長い間待たされた『ポケモン金・銀』が11月21日発売された。初日に180万本出荷されたが、品不足に。同時期、アメリカでもポケモン映画が大ヒット。

### 6位 GBの次世代機「GBアドバンス」発表！

任天堂とコナミは9月2日、携帯につながるゲームを専門に開発する「モバイル21」を合弁で設立すると発表。同時にGBアドバンスが2000年夏に発売されることが明らかに。

### 7位 『スマッシュブラザーズ』大ヒット！

マリオクラブ推薦ソフトにも入らなかった『スマブラ』が、1月21日の発売以降、じわじわ売れ続け、夏にはミリオン突破。150万本を越える大ヒットに。

### 8位 ゲームボーイの書き換えが延期に

11月1日からスタートする予定だった、ローソンでのゲームボーイの書き換えサービスが、台湾大地震の影響により延期された。開始時期は未定のまま。

### 9位 任天堂テレホンサービスが終了

3月末『ポケモンピンボール』の案内を最後に「任天堂テレホンサービス」が終了。東京の回線は現在、某銀行の2000年問題フリーダイヤルに使用されている。

### 10位 任天堂創設110周年でイベントなし

1999年は任天堂創設110周年、山内溥社長就任50周年、ゲームボーイ発売10周年、本郷好尾氏の40代突入など、エポックな年であったが、特別なイベントが開かれたり、記念品が配られるようなことはなかった。

NINTENDO 64

# 2000年はゲームの構造や流通が変わっていく年になる

## 宮本さんが、現在関わっているゲームソフトは12本くらい

――現在関わられているメインの仕事はなんですか？

**宮本** やっぱりドルフィンの企画ですね。その周辺的なものも含めて。あとはコントローラなど最終の決定をどんどんしていかなアカンので。

――コントローラは実際にデザインなどがあがってきていますか？

**宮本** いろいろあがってきています。やっぱり、量産の最後の段階に持っていく前に、いろんな選択肢がありますから。

――少しヒントを…。

**宮本** いやあ、ヒントは一切言わないことになっていますので(笑)。

――3Dスティックは？

**宮本** 3Dスティックは残りますよ、…くらいかなあ、言えるのは(笑)。

――十字キーは？

**宮本** 十字キーはお楽しみ(笑)。ちょっと小さくなるかなあと思っているんですけどね。

――十字キーがですか？

**宮本** いや、全体が。というのも、家に4個のN64コントローラを置いてあると、じゃまくさいのでね。でも、あの大きさはアメリカでは評判はいいんですよ。

――アメリカ人の体型から考えるとそうでしょうね。

**宮本** だから、1個は大きいものにして、あと3つは小さくしてもいいかなって(笑)。

――ドルフィンも世界共通のデザインになるんですか？

**宮本** うん。それはそうしたいと思っています。名前についても、N64以降はワールドワイドで展開しようということになっていますし、ゲームボーイやN64もそれでいけましたから、これからは共通になるでしょうね。

↑スーファミ時代までは、各国名称やカタチが統一されていなかった。写真はアメリカのSNES(スーパー・ニンテンドー・エンターテイメント・システム)

――コントローラについて、話を聞けるのはそれくらいですか？

**宮本** そうですね。でも、あんまりたいしたことはしていません。普通の遊びやすいコントローラを目指しているんでね。

――宮本さんがいま関わっているソフトは何本くらいなんですか？

**宮本** 相変わらず10タイトル以上になるんですよ。昔から7本くらいって言ってるんですけど、最近は7本くらいというのもいい加減になってきて、数えたら30本以上あってね…。これは異常だ(笑)ってことになって整理をしたんで、最近は4本から5本くらいになっています。3つの段階それぞれでね。3つの段階っていうのは、「深く関わるもの」「それなりにというもの」、あと「いちおう…」という段階で、それぞれ4本×3段階の、合計で12本くらいですね。やっぱり、最初の4本に関してはかなり深く関わっているし、そのうちの1本から2本は、最後には自分でメガホンをとるみたいなことも必要かなあと思っています。

――それは、やっぱりドルフィンのタイトルですか？

**宮本** うん、ドルフィンの『マリオ』でも『ゼルダ』でも、何でもいいんですけど。

――ドルフィンの『ゼルダ』も動いているんですか？

**宮本** まだ…、ですね。でも、モデルは作ったりしています。

――『マリオ』のほうが先行していると。

**宮本** そうですね。けど、最後はどちらにでもできるんですよ。モデルを入れ替えればいいわけですから。

## 2000年は『ゼルダ外伝』のほかに、情開の未発表ソフトが2本登場？

――2000年最初の情開ソフトは『ゼルダ外伝』ですか？

**宮本** 『外伝』のほかに、もう1本くらいやっているので、どちらが先に出るとは言えないんですけど。『ゼルダ外伝』以外に数作のN64ソフトを作っていますので、それらをこれからの1年で出していきたいなあと思っています。

――それは、未発表のタイトルなんですか？

**宮本** そう。でも、僕、知らないから発表のしようがないんです(笑)。ジャンルはニュージャンルですが、王道のゲームですね。

――それは、まったくの新タイトルなんですか？

**宮本** うん。まったくの新タイトルと…、ちょっと聞いたことのあるタイトルと(笑)。言っちゃおうか。2000年は『ゼルダ』以外に、情開のソフトとして新タイトルが2作出ます。ホントは3本って言いたいけど、なんか不安やから(笑)。

――ジャンルは？

**宮本** 一切言えない(笑)。あのう、雰囲気的には…、高校生の女の子にも興味を持ってもらえるものにしたいなあと。でも、高校生の女の子にもいろんな子がいますから(笑)。十把一絡げにすると申し訳ないんですけど。ま、わりと標準的な女の子が、「ゲームも捨てたモンじゃないよね」と思えるようなものですね。それに、任天堂の新しいキャラクターも作っていきたいと思っているんです。そのあたりのものが、ドルフィンにもつながっていくと思いますしね。

――じゃあ、マリオは登場しないんですね。

**宮本**　それには登場しないんですけど、もしかしたら登場するものもあるかも(笑)。まあ、いまは…、そうです、マリオ以外のゲームを作っているんです。

―― その、「高校生の女の子の気を引きそうなゲーム」のディレクターは、過去にどんなゲームを作られていますか？

**宮本**　『ヨッシー』あたりをやってた人です。

―― 手塚さん？

**宮本**　いや、『ヨッシー』でも手塚の下にさらにディレクターがいたので、手塚がプロデューサーとしてチェックしているんです。そのソフトが出るって予想できるのは、ヨッシーチームが、『ヨッシー』を終わらせてから作りはじめたので、そろそろできてくるかなあって(笑)。

➡「『ヨッシー2』は挫折」という話を聞いて、がっかりしたファンも多いはず。でも、いつかきっと会えると思うよ

―― 以前、ヨッシーの続編を作っているという話をお聞きしましたけど、その流れなんですか？

**宮本**　いや、チームは同じなんですけど、『ヨッシー2』が挫折したんで。

―― 挫折？

**宮本**　『ヨッシー2』を64DDで作っていたんですけど、ダメでしたね。64DDでは作れなかったんです。読み込みの問題とかで。これが難しいところで、N64もCD-ROMにすれば、それなりの答えがあったんでしょうけど、でもCD-ROMにするとうちの一連のゲームは作れていないですからね。CD-ROMに比べても、64DDのほうが速いんですが、それでも動かなかったんで…。まあ、器に合わせてものを作るのもいいけれど、一応N64に関してはうちのやりたいものを作ったのかなあと思いますし。ユーザーの目から見ると、いろんなゲームが出てこなかったのは、「任天堂がN64でカセットにこだわったからだ」みたいなことになっているけど、やっぱりCD-ROMのビジネスのほうが乗りやすいから世の中がそっちに流れたわけでね。いまでもCD-ROMのゲームをN64のカセットにしたほうが、ずっとよくなるゲームっていっぱいありますよ。

―― 『ゼルダDD』は？

**宮本**　『ゼルダDD』はいつでも作れるように、プログラムはもうできています。前から言っているように、ダンジョンに入ると敵のいる場所がぜんぶ違ってきたりとか…。それも2ヵ月くらいあれば作れるんですよ。『ゼルダ外伝』チームのいまの仕事が終われば、やってみようかという話はしてるんですけどね。

―― ランドネットDDのリストから『ゼルダDD』が消えているんですが…。

**宮本**　だから、出るという保証はできないんで。僕がマスコミにしゃべっているぶんにはいいんですけど、正式にランドネットDDから紹介するとなると、保証はできないんです。でも、僕らの仕事は変わっていないですよ、全然。

―― ユーザーのなかには、「64DDは『ゼルダDD』待ちだ」という人もいます。

**宮本**　『ゼルダDD』があるから、64DDを買ってもらうというのは申し訳ないので、やっぱりランドネットのサービスがあるから入会したというふうになって欲しいんでね。『ゼルダ』を遊びたい人はランドネットに入らなきゃあダメだ、みたいになるのはイヤだったんで。

## ビデオゲームにも新しい軸の発明が必要になってきている

―― 2000年はどんなゲームの年になるでしょうか？

**宮本**　ゲームというものが新しいもの、珍しいものとして受け入れられたという時代は、もう終わりつつあって、それがいま決定的になってきているんですね。ゲーム機という装置が日常的にあるなかで、物珍しいものを作ったところだけが売れる。だから、次はどんなゲームが売れるかという構造ではなくなってきているんですね。そのような状況はずっと起こってきたわけですけど、ゲームメーカーによっては「まだまだ大丈夫」って信じていることろがあると思うんです。すでにゲームのマーケットができあがっていて、常にゲームが待たれている状態だと信じているワケです。でも、僕らは「もはやそうではない」と考えてきたから、とくに姿勢は変わっていないんです。任天堂は、ゲームが流行っている状況をなんとか維持しようというものを作り続けてきているんです。だから、逆に化けきれない状況もあるのかもしれませんね。でも、ホントに2000年には、ゲームの構造が変わってくるし、流通の面でも本格的に変わるような気がしますね。

―― それは、通信を使っての変化ということですね。

**宮本**　でしょうね。ゲームを丸ごと書き換えるということを、僕らは以前から言ってきたけど、当時はあまり現実的なものじゃなくって…。コピー問題に突き当たったり、ビジネスにならなければ利益は上がらなくなるし…。なんかビジネス誌に話をしているみたいやね(笑)。だから、いま目指しているのは、一般流通も使いながら、ネット流通も使うということです。バラバラのデータ販売みたいなものですね。この仕組みは、64DDでずっと狙ってきたことやけどもね…。ところがモバイル構想で、にわかにネット流通の現実味がでてきたんです。こんな難しいこと書かないですよね？(笑)

―― いや、書きます(笑)。

**宮本**　パッケージソフトも続編を作れば必ず売れるという保証はなくなってきたし、現実的には何十億という制作費をかけてやるとなると、かなり体力のあるところじゃないとできなくなってきているしね。なんかもうちょっと、「映画のような」という軸じゃない、新しい発明が必要になってきているんでしょうね。『ゼルダ』も「インタラクティブ」って一生懸命言ってきたけど、「やっぱりテレビの前に座って遊ぶんでしょう」っていう見方をされるものですから、かなわんですよね(笑)。

## 1 今年一番うれしかったこと

**宮本**　うれしかったこと、何があるかなあ…。そういう準備をしてこなかったんでねえ…。そうや、新居に移ったので、個人的にはそれがうれしかったことですね。仕事では、ゲームボーイカラーがあれだけ支持されたっていうのはうれしかったですね。とくに、開発する人たちが「あなたたちの作ったもので育ちました」って集まってくれたのはよかったですねえ。

←日米で1500万台（99年9月末）も売れているゲームボーイカラー

## 2 今年一番つらかったこと

**宮本**　やっぱり、N64のムードが良い方向にのびなかったこと。たくさんのことをお客さんに約束してるから…。実際にものができていないとか、中止にしたとか、そういうことだけなら自分の責任もあるんですけど、それだけではないところで悪いイメージがあるんでね…。それはつらいですね。やっぱり、カセットっていうメディアを評価されたいですよね。遊んでみて評価してくれる子もいるのに、「カセットはいいよ」って言うと「それはお前が間違っている」って言い返されることがたくさんあるでしょ。でも、評価してくれる子は間違っていないんですよ。いつの時代にも、ある種の宗教弾圧のようなものがあるからね。「自分で正しいと思っていることは、そう思い続けることがたいせつだよ」と、彼らに伝えてあげたいですね。ついてきてくれる人達はちゃんと守りますから。まあチャイコフスキーも「白鳥の湖」を大はずしして、失意のうちに亡くなったんですけど（笑）。

←容量ではCD-ROMに負けるけど、待ち時間のないカセットはやっぱり魅力的（ところで、宮本さんの後ろにサテラビューがあるのはなぜ？）

## 3 自宅に作品を保管してる？

**宮本**　すごくくずさんに転がってるだけで…、ホント取っておかないですよねえ。昔描いた絵とかはね、整理はしないんでたくさん残っているはずですけど、きちっとファイルして整理するとかそういう性格じゃないし…。ほら、家っていうのは、誰か人が来たときに、お父さんが何している人なのかバレないほうがいいでしょ？　そういう意味では、ゲームっぽくないです。僕の部屋なんかは、ホントにシンプルな親父の部屋というか、シンプルなデザイナーの部屋ですね。会社は散らかっているんですけど、自宅の部屋はこぎれいです。

## 4 20世紀最大の発明品は？

**宮本**　……、原子力かなあ。それにくらべたら、僕らのやってることは微々たるものやと思いますよ。やっぱり、地球がなくなるかもしれないっていう問題があるのは、原子力が発明されたからやと思いますね。

――　宮本さんの生活のまわりのものに限定すると？

**宮本**　それは…、ビデオゲームでしょうね、絶対。ドットで絵を描くという文化でしょう。

――　原子力という答えは意外でした…。

**宮本**　やっぱり、いちばん気になるのはそういうことですよ。他にもね、携帯電話を持って、自分は便利でいいだろうけど、そんなに便利になりたいのか、とか思いますしね。僕らのやっているビジネスと、言っていることが矛盾しているんですけどね。カーナビもね…、明日ごはんが食べられないっていう人達がいるっていうのに、お前は地球の上の自分のポジションを知りたいのか！　って。

――　（爆笑）

**宮本**　横柄やと思えへんか？　横着やと思えへんか？　って考えますよねえ。金さえ払えば手に入るけど、自分のお金で買えるかという問題と、そういうものを使って普通に暮らす人間になりたいかっていうのは別の話でね。チェルノブイリなんて、今でもたいへんなんですよ。その周りには人が住めないし、そういう場所が現実にそこにあるワケなんで…。「プレステ2にドルフィン、ゲーム機第2次大戦？　しょうもないこと言っているんじゃない！」と思いながら、仕事してますけどね。

## 5 2000年ということへの特別な思い？

**宮本**　なんにもないです。

――　20世紀があと1年で終わることに対しては？

**宮本**　ないです。……おかしい？　これじゃあ、夢もなんにもないよねえ（笑）。基本的に、興味ないですね。たとえば橋を一番に渡りたいとか、平成11年11月11日の切符が欲しいとか、そんなん欲しいか？　って（笑）。「あなたのマーチン（宮本さんのギター）の製造番号はいくつですか？」って聞かれても「知りません」。ただ僕の生まれた次の年のギターなんで、木の古さとして同じ年を過ごしてきてるんで、それは覚えてますけどね。なんで、そういうことを気にするんでしょうねえ。僕はそれより、横井さんと出会ったときの彼の年齢に、いま自分がなったとか、あのときの親父の年齢に自分がなって、そのとき子供がどうだとか、そういうことはよく考えますね。

←宮本さんは学生時代「アップルシーズ」というバンドを組んでいたのだ。あの、「MOTHER2」のオープニングBGMも宮本さんの演奏によるもの

## 6 いま一番欲しいもの

**宮本**　うーん……（長い沈黙）、もっと自由に自分を表現できる勇気が欲しいです。やっぱりね、上手

に描こうと思うんですよ、この年になっても。「なんでもいいから描いてよ」って言われてもね…、たとえばこのインタビューでも「いい答えをしよう」と思っているワケですよ。そういうことを考えなくなりたいな、と思いますね。思いつくままにしゃべっていて、周りの人が「この人が思いつくままにしゃべっているからおもしろいんやろな」って考えてくれるのが一番やと思うんですよ。さっきのティムの話でもね、10メートルのタペストリーを「オレに描かしてくれ」っていう勇気ってすごいなと思うんです。自信があるっていうこととは、違うと思うんですよね。僕は楽器を練習するのが好きで、人前で演奏するのは好きじゃないんですけど、それはやっぱり人に聞かせるということでかまえてしまうからで…。本当に、これからものを作ろうという人達は、奔放になったほうがよくてね。楽器が弾けないから何もしないんじゃなくて、その人のセンスでポンポンたたいていたら人が感動するかもしれないし、絵が苦手でも描いた方がいいし。「あなたはどれが好き?」って聞かれたとき、「僕はこれが好き」ってだんだん言えなくなるでしょ。僕もそうで、「これ…かな…?」って人の顔色を見るようになってるし…、今の子はもっとそうなっていると思う。僕らの前の世代の人って、もっと毅然としていたと思いますよ。うらやましいなって思う人は、リラックスしていて平気でいろいろやってしまう人。そういう人になれる勇気が欲しいなあと思いますね。

## 7 『フォックス64』の続編

**宮本** いまのところ予定はないです。まったく考えてないワケではないですけど…。検討するものの中には入っています。

—— やるとしたら次のハードになりますか?

**宮本** そうですね。『スターフォックスアドベンチャー』っていうのをやりたいなあと思ってるんですけど。

◆「アドベンチャー」というからには、アーウィンの中を歩けたり、惑星を探検できるようになる?

## 8 宮本さんにとって『ゼルダ』とは?

**宮本** 簡単に言うと箱庭ですよね。『マリオ』も一緒ですけど、『ゼルダ』のほうにはもうちょっと現実感を持たせたいという違いがありますね。

—— ハードがN64になる前にも、箱庭の概念ってあったんですか?

**宮本** それはもう、最初に作ったときから。ホントに僕の言ってることって変わってないですよ。「インタラクティブ」「疑似体験」「箱庭」…。

—— 宮本さんの3D指向っていうのは、大学時代に工業デザインを学ばれたことに影響されていますか?

**宮本** そうかもわからないですよね…。まあ絵を描くってことが、3Dを平面に表現するっていうのがあたりまえなんで、それは身についていますよね。

## 9 お正月の過ごしかた

**宮本** うちは日本の伝統に従って…、盆と正月と彼岸は、先祖供養と家族交流です。ホントはどこか行きたいんですけどね(笑)、フロリダとか。

—— 初詣は?

**宮本** ちゃんとしますよ、田舎で。夜中の0時過ぎから行って、元旦の朝10時くらいに家族でもう1回行って…。あ、僕の田舎に知り合いの寺があって、その寺の息子が兄貴の同級生で、娘が僕と同級生なんですね。彼らに中学生ぐらいの子供がいて、除夜の鐘を突きに彼らの子供の同級生が集まってくるんですよ。そこにゲームの好きな少年達が集まるんで「来い」と言われまして、サイン会に行きました(笑)。そんでN64のセールスをしてきました(笑)。そこへ行くのが恒例になっていて、今年も行くかもしれないですね。除夜の鐘をついた後、子供達に「プレステのほうがええよなー」とか言われながら「『ゼルダ』もやってよね～」ってサインして(笑)。

## 10 『ポケモン』大ブレイク

**宮本** いやあ、やっぱり幸運っていうのは、何回かまわってくるもんですねえ(笑)。

—— アメリカであれだけ成功すると思われてました?

**宮本** えー、いや、思いませんでした。一般の人が20%ぐらいの確率で成功すると思っていたなら、僕は40%ぐらいの確率で成功すると思っていたぐらいです。

◆98年のE3のときは「ポケモンって何?」って感じだったのに、1年後には誰もが知ってる存在に

## 11 ゲームクリエイター志望者へ

**宮本** ゲームに限らず何かを作ろうと思っている人は、誰かの作品を見て「自分はこれを改良したものを作りたい」っていう発想はしないことですね。自分しか知らない楽しみがあって、それをゲームを通してみんなに教えてやろう、という考え方のほうがいいと思います。

## 12 最近食べたものでおいしかったもの

**宮本** また、そういうの…(笑)。覚えてないわけじゃないですけど、なかなか出てこうへんからねえ。いろいろあるんですが…、冬に日本海で食べた焼き蟹。採れたてのカニは、焼いたほうがいいですよねえ。でも、そんな答えじゃ、おもしろくないよなあ…。

—— いやいやそんな(笑)。

**宮本** いや、もうちょっと待ってください。おいしかったものねえ…。

—— 別の質問をしますので、考えておいてください(笑)。

## 13 街のゲームショップ

**宮本** ちょこちょこのぞきに行きますよ。最近は秋葉原に行くと、お店の人に素性がバレているフンイキがありますが…。

—— それはバレますよ。

**宮本** そうかなあ。全然バレてないと思って歩いてたんやけど。

—— ワープの飯野賢治さんを見かけたことがありますよ。

**宮本** 飯野君はねえ、バレますよねえ(笑)。まあ、僕は大丈夫ですけど、そういう意味で電車とかにも乗れない人って、気の毒ですよねえ。ほんま、そう思うわ。

## 14 任天堂本社の引っ越し

宮本　面倒くさいです。自宅から1kmぐらい離れてしまうんですけど、それは自転車なんでそんなに苦にはならないです。けど…、引っ越し嫌いなんで…。

―― 新社屋の施設で注文をつけたりされてますか？

宮本　僕は直接やってないですけど、情開でも担当をつけてやってますよ。プレゼンルームとか、映画を見られる部屋を作ろうとか…。

↑早くも骨格が完成した任天堂の新社屋。玄関ホールに飾られた、宮本さんのタペストリーを見てみたいなあ

## 15 最近腹のたったこと

宮本　東海村の事件。どうしてもっと、みんな怒らないんでしょうねえ。原発に関しては、僕は設計は信じるけれど、工事がちゃんと行われているかは信じない。人のやるミスっていうのは止められないと思っているんで…。どんなに「ここにボルトを3本、強く締めなさい」って言っても、ちょっと手が冷たかったりしたら、軽くしか締めないかもしれないですよね。それが強く締まっているかどうかのチェックなんか、絶対できないですよね。だからどんなに設計が完璧でも、どこかがゆるんで、パコッと落ちてきたりするんですよ。自分たちに厳しく言えば、ゲーム制作のスケジュールでは、そういうミスによる時間的ロスも計算のうちに入っていなければならないんですけど(笑)。まあ、東海村はひどかったよねえ。救急隊員には事故が起こった場合の教育がされてなければならないのに、放射能事故なのかどうか確認するという教育すらされてなかったワケでしょ。勝手な想像ですが、東海村の施設なんかは政府から特別な教育に対する補償金をもらっているはずで、その金が必要なことに使われていなかったってことですよね。

## 16 テレビというメディア

宮本　僕らはあのブラウン管を利用させてもらってるけれど、あのブラウン管の範囲から出られないっていうのはストレスですね。メディアとして考えれば、そろそろ地上波の民放の番組は限界がきてると思います。ホントにこんな番組を見ていてええんやろか？　っていう番組が多いんですよね。ゲームをしている時間にもムダが多いんですけど、まだまだゲームをしていたほうがいいよっていう余地はあるなと思います。

―― 宮本家ではテレビを見ますか？

宮本　見ますよ、僕も含めて。だらだらと。それで「くだらないもの見てんなー」って怒るんですよ（笑）。

## 17 10代の少年・少女へ

宮本　平和な時代やから言っても無理なことなんでしょうけど…。こんなに平和に暮らせる時代っていうのはめったやたらにあるもんやないから、もっと大事にしてほしい。そして、将来ちゃんと税金を払いなさい。みんなが税金を払ってこの国は成り立っているんで…。税金を払うっていうことを、もっと大人も含めて教育しないとダメですよね。プータローを許すなっていうことをちゃんとやらないとね。何をして金を稼いでもいいけど、儲けた金からちゃんと税金を払いなさい、と。しかし「64ドリーム」の読者にこんなこと言ってもねえ（笑）。

―― いやいや、10代の少年・少女が読んでいますから。

宮本　僕、わりと大学の頃から友達に言ってたんですよ。バンドとかやってるとプータローが多いんで(笑)。税金も払わずに世の中の平安とかそんな歌を歌うなって(笑)。まあ、税金の話にも通じることなんやと思いますけど、自分は必要なんだと思いなさい。みんな必要な存在なんやから。

## 18 本郷さんにひとこと

宮本　広報担当者として、もっとセールスにつながる発言をしなさい、かな。どうですか最近、本郷は。真面目に楽しくやってますか？

―― それはもう(笑)。

## 19 宮本家のクリスマスプレゼント

宮本　まだ決まってないです。『ポケモン銀』を買ってやろうとしたら、自分で買っていたし…。わりとうちはね、実用品が多いです。手袋とかパジャマとか。だから子供から怒られるんです(笑)。

## 20 学生時代を過ごした金沢市

宮本　京都のミニチュアみたいな街で、違和感がないですよね。そういう意味で気楽なんですよ。僕は学生時代に金を持っていなかったから知らなかったんですけど、食べ物がおいしいんですよ(笑)。

―― おいしいもの、思い出しました(笑)？

宮本　うーん…。

―― 昨夜の晩御飯とか？

宮本　…………。

―― 忘れたんですか(笑)？

宮本　なんやったかなあ。昨日はナベじゃなかったしなあ。昨日は…、いろいろ寄せ集めて…、魚をいろいろ…、きわめて日本的な…（サインをしながらなのでかなりテキトー）。

↑珍しく右手でサインする宮本さん。とても器用なお方なのだ

## 21 64DDのすべりだし

宮本　まあ、あんなものかなあと。でも、『ドシン』や『タレントスタジオ』はちゃんとものの作りができているので、それをきちんと伝えていけば、まだまだ売れるとは思うんですけどね。安いと思うかどうかですよね。安いんですけどね。クレジットカードオンリーだった支払いも改善されるようなので。『ドシン』や『タレントスタジオ』は遊んだほうがいいですよ。それが5000円くらいで遊べるというのはかなり魅力的やと思うし。

## 22 ところで『キャベツ』は?

**宮本**　ずっとやっていますよ。モバイルとかいろんな構想がでてきてるんです。当初、『キャベツ』はゲームボーイで始まったんです。それが64DDに移り、さらにモバイルなどいろんなことができることになったので、理想的な土俵をもう1回見直そうと思っているんです。なんと、余裕のある開発でしょう(笑)。「その間の開発費はどうするんだ!」って(笑)。まあ、糸井さん、岩田さん、それに僕でやっているので、あんまり実費を使っていないし…、まあボランティア(笑)。先日も見直す話をして、「2000年中にはなんとかしたいね」ということでやっていますけどね。だから、64DDで出ることはたぶんないですが、ゲームボーイアドバンスやドルフィンを含めて、見直そうとしているんです。なんとかします。恥ずかしくないように。初めて言いましたよね、この話。まあ、言ってもいいでしょう。「あれ、なくなったの?」と言われても困るし(笑)。でも、あのチームは楽しいですよ。ずっと研究ばかりしていて。「キャベツ研究事業団」(笑)。出資者は任天堂とHAL研と糸井事務所(笑)。

## 23 GB版ゼルダ『ふしぎな木の実』

**宮本**　別にどれから遊んでもいいですし、3本全部集めなくてもいいし。リンクするというのはパラメーターの受け渡しだけなのでね。3部作のうち2000年の春に1本出てから、次のソフトが出るまでに、営業的には2ヵ月なんですけど、開発的には3ヵ月は欲しいなあって(笑)。

↑『ふしぎな木の実』のリンク。『外伝』のリンクとテイストが違うのだ

## 24 日本はよくなると思いますか?

**宮本**　はい。いまがんばっている人達って学生運動をしたり、反社会的であってもそれなりに活動をしてきた人ですけども、そういう人がこれからどれくらいいるかによりますけどね。何と言うか…、僕がそうなんですけど、もう少しボキャブラリーを増やさないとね。すぐ「ムカつく」とか言って…、会話が極端ですよね。ありふれたコトバにできない気持ちが、誰にもあるはずなんですよ。もっとエネルギーを、自分のオリジナルを作るということとかに向けていけば、言葉の出し方が上手になってくると思うんですけど。だからゲームをしている人達は、ゲームだけしてたらダメですよ、やっぱり。

## 25 2000年…64ドリーム読者へ

**宮本**　やっぱり2000年は、モバイルとかドルフィンとかAGBとかで、ゲームの遊び方がひとまわり大きくなる年なんで、これからもつきあってくださいね。

――　ゲームボーイアドバンスって、AGBって呼んでるんですね。

**宮本**　開発ネームなんですね。ちなみにドルフィンも開発ネームなんですけど。

――　さっき『ゼルダ外伝』のサブタイトル候補を「ほにゃららの仮面」って教えていただきましたが(11ページ参照)、ドルフィンの正式名候補もついでに…。

**宮本**　ドルフィンの正式名称ですか? それはですね…、ほにゃららの…(笑)。ここで「(笑)」って入っても、雑誌的には全然おもしろくないよね(笑)。

↑校了直前に宮本さんからファックスが!「おいしいもの思い出しました! この間食べた加古川のアナゴ寿司。いとこの籠谷さん、読んでますか? ごちそうさま!」とのことでした。

## 宮本さん＋64ドリームから お年玉プレゼント!

宮本さんインタビュー恒例のサイン入りグッズを、今回もプレゼントしちゃうぞ! 「数が少ないなあ」と文句を言うなかれ。とても忙しい宮本さんからたくさんのサインをいただくのは、けっこう大変なことなのだ。

### ① 宮本さんが抱いたドンキーのぬいぐるみ(1名)

↑ドンキーのネクタイの裏にもサインが入っているのだ

### ② 宮本さんサイン入り任天堂会社案内(3名)

↑任天堂ファン必携。山内社長のありがたいメッセージも読めるぞ

### ③ 宮本さん直筆のお年玉袋(3名)

↑中には現金…じゃあなく、レアなゼルダのテレカが入っているぞ

### さらに! 12月28日(必着)までに応募された方のなかから抽選で……

### 宮本さん直筆2000年年賀状(3名)

↑なんと、宮本さんから年賀状が届くのだ(宛名を書くのは編集部)

**応募方法**　官製ハガキに右下の応募券を貼り、住所・氏名・電話番号・希望のプレゼント番号、さらに「糸井重里さんに聞きたいこと」をご記入のうえ、64ドリーム編集部「宮本さんプレゼント係」まで。①～③のプレゼントの締め切りは2000年1月20日必着だ。

64ドリーム2月号 宮本さんプレゼント 応募券

# 質問箱



取材・構成／編集部

クリスマスプレゼントにお年玉。
この季節は、年間で最もゲームが売れる時期。
そこに4本のN64ソフトを投じた任天堂。
この勢いは2000年も続くのか？
はたまた長い冬休みに入ってしまうのか？
教えて！本郷さん。
1999年の最後を飾るクエスチョンでーす。

➡「新ポケモン、ミルホンゴ♂」。思わず笑っちゃいました。大阪の夢現さん、ありがとう。みんなも、ユニークな作品をどんどん送ってね！

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
## 本郷好尾さん

本郷さんは学生時代はどんなサークルに？（茨城県・55番速水さん）「サークルには入らず、バイトばかりやっていましたね。電気工事の免許をもっているので、たとえばクーラーの取り付けも自分でできるんです。あと、旅行業務の資格も持っているので、小型バスを借りてスキーツアーの企画をやったりとか…」

## Q 『スターツインズ』の発売がのびたのはなぜ？

京都府・リンクつかいさん

## 『カスタムロボ』もそうですね。

この2本のソフトはどちらも4日、発売日が延びました。その原因は、やはり台湾地震の影響なんですね。先々月に「地震の影響でN64ソフトの発売が延期になることはない」と申し上げましたが、半導体の入手が困難になって、やはり少なからず影響が出てしまいました。それに、海外のN64が好調ですから、アメリカ向けにカセットを大量に作らないといけないという事情もありましたね。年末期待の『ドンキー64』についても、もしかすると発売日から1週間ほどは手に入りにくいという状況があったかもしれません。でも、クリスマス前には十分な数量のソフトを店頭に並べられると思いますよ。

➡1999年末のN64ソフトの主役は、やっぱりドンキー。『パーティ』とかけもちするくらい大忙しなのだ

## Q 1〜2月の間にN64ソフトを出しますか？

香川県・ケメ子さん

## う〜ん…。残念ながら…。

1〜2月の間にN64ソフトは出せないと思います。それに、3月以降のN64ソフトについても、「3月に1本出せるかな」という状況なんです。2000年の最初に発売される可能性が高いN64ソフトは『カービィ64』ですね。そのあとの4月になれば、きっと『バス釣りNo.1』が出てくるんでしょうけど、ご期待の『ゼルダ外伝』の発売日については、まだ何とも言えない状態です。ところで、99年末は『ポケモン金・銀』が発売されたこともあって、ゲームボーイカラーがものすごく好調なんです。地震の影響で液晶の入手が困難になっているとはいえ、出したら出しただけ売れていく状況です。それで、任天堂としては、この勢いを止めないためにも、2000年の前半はゲームボーイカラー用のソフトを出して、盛り上げていこうということになりました。具体的には、『ドンキーコングGB』がイチニッパ（1月28日）に出て…、新機軸のカードバトルゲームの『カードヒーロー』が2月21日に出て、ひょっとしたらもう1本くらい出せるかもしれませんね。ですから、2000年の1〜2月は、ゲームボーイおよびカード色の強い期間になると思います。

## 2000年の目玉ソフトは何ですか？

三重県・高山みなみと小松未歩さん

## 『ゼルダ外伝』でしょうね。

あと、2000年最初のソフトになりそうな『カービィ64』ですね。ホントにカービィ人気はすごいものがありまして、スーファミソフトの『カービィ3』も、まったくCMを流さなかったのにもかかわらず、売れ行きはすごかったんです。その意味で、N64初登場になる『カービィ64』は、2000年前半の目玉ソフトになるでしょうね。あと、本格的な釣りを楽しめつつ、ほんわかした味わいのある『バス釣りNo.1』も、とてもデキがいいですし、春先の目玉はこの3本のソフトになると思います。

➡『スマブラ』で初めてカービィに出会ったユーザーも、『カービィ64』の発売を心待ちにしているんだろうね

## ミリオンに達したソフトは何本になりましたか？

長崎県・DK岩石さん

## 国内の数字で言うと、5本ですね。

N64ソフトに絞るとそうなります。6位に入っている『ヨッシーストーリー』は99万本なので、あと1万人の人に遊んでいただければミリオンを達成できたんですけどね。それにしても、N64ソフトのベスト5の表(下の表参照)を見ると、アメリカではダントツに『マリオ64』が売れていますね。もともと、アメリカではハードにソフトをバンドル(同梱)して売ることが多くて、スーファミ時代もマリオシリーズが上位に行くことが多かったんですよ。

### N64ソフト売れ行きベスト5

| | 日本 | | 海外 | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マリオカート64 | 206万本 | スーパーマリオ64 | 904万本 |
| 2 | スーパーマリオ64 | 180万本 | ゴールデンアイ007 | 698万本 |
| 3 | 大乱闘スマッシュブラザーズ | 152万本 | マリオカート64 | 623万本 |
| 4 | ゼルダの伝説 時のオカリナ | 145万本 | ゼルダの伝説 時のオカリナ | 572万本 |
| 5 | ポケモンスタジアム | 137万本 | ディディーコングレーシング | 378万本 |

※本数は99年9月末のもの

## N64の出荷台数を教えてください。

山梨県・春研究所さん

## 99年9月末で492万台です。

これは国内の数字で、500万台にはちょっと届かなかったんですけど、99年末には500万台を軽く突破しているでしょう。2色のクリアバージョンも出たことですし、なかには買い換える人もいるかもしれませんね。この新色の売れ行きを比べると、クリアレッドよりクリアブルーのほうが評判がいいようです。で、海外の数字に目を向けると、北米が1767万台、その他の地域が613万台ですからトータルで2872万台です。99年3月末は2410万台でしたから、半年で462万台も増えているんです。やっぱり、アメリカ市場が相変わらず好調ということですね。

➡ビビアン・スーちゃんが登場している『マリオパーティ2』のCM。さりげに新色のN64も宣伝しているのだ

**はみだし質問箱**

**Q** アメリカで『ポケモン金・銀』を発売する予定は？（京都府・愛猫チャラちゃん）

**A** そりゃあ、出すでしょう。2000年のE3では、結構メインの扱いになるでしょうね。

## はみだし質問箱

Q なぜ『スターツインズ』のCMにムツゴロウさんが?(愛知県・平野真至さん)

A 犬がメインのCMだからです。犬に顔をなめられる人物となれば、ムツゴロウさんの右に出る人はいないですよね(笑)。

## 『ポケモン金・銀』の売れゆきはいかがですか?

岐阜県・描代子さん

### 予想通りとても好調です。

11月21日の発売日に180万本を出荷して以来、毎日徐々に追加出荷していって、12月5日の時点では300万本に達しました。その頃から、テレビCMも徐々に再開したんですが、まだまだ品不足の状態が続いていますね。当初の予定通り1999年中には500万本の出荷が決まっています。なかにはクリスマスまでに手に入るか不安な方もいらっしゃるかもしれませんが、かなり買いやすくなっているはずですので、もう少しお待ちください。

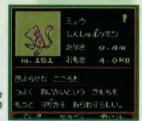
◆11月21日、このような貼り紙を見て、優越感に浸った人がいた反面、ガックリきた人が日本中にいっぱいいたんだろうね

## ミュウプレゼントはもうしないの?

石川県・kula-ponさん

### 「絶対しない」とは断言できませんね。

ミュウをプレゼントする機械(通称ミュウマシン)は残っているわけですから、プレゼントすること自体は可能です。今後はイベントを開催するときに、「ミュウがほしい」という希望者が多ければ、配布することを検討することになるでしょう。ただ、ミュウというのは、「カンタンには見つけられない」という設定になっている、きわめて貴重なポケモンなんです。ですから、希望者にどんどんプレゼントするとなると、当初の設定が変わってしまうことになるんです。だから、誰にでも、どんどんお配りするようなことはしないと思いますね。

◆ミュウは「清らかな心と、強く会いたいという気持ちを持つと、姿を現すらしい」

## 『ポケモン』の日米決戦をやりましょう。

?県・プッシグラフさん

### 実現するのは難しいでしょうね。

異言語のカートリッジで、たとえば日本語と英語バージョンとの通信や対戦をすると、データが壊れる可能性がありますから。やるとしても、日米どちらかのカートリッジに統一する必要がありますね。たとえば2ヵ月ほどの期間を設けて、対戦用のロムで準備をしてもらって、「今回は日本語仕様のロムで対戦しましょう」というカタチをとれば、実現できないことはないですね。でも、その会場をどこにするのか。もしも、中間のハワイでやるにしても、日本からも、アメリカ本土からも遠いですよね。そのようなイベントは話題性はあっても、誰もが気軽に参加できるものにはならないでしょう。ですから、日米で地区予選を行い、優勝者を招待する形にせざるを得ないでしょうね。

◆その国によって、ポケモンの呼び名は変わる。でもピカチュウだけは、どの国であれ「PIKACHU」と呼ばれることになっているのだ

## ポケットピカチュウ!カラーが買いやすくなるのはいつ?

福島県・G・Sアバンさん

### 実ははっきりわからないんです。

年末でも「たまたま、お店に寄ったら買えたよ」ってこともあるかもしれませんし…。どれだけの人がポケットピカチュウ!カラーを欲しがっているのか、本当にわからないんです。『ポケモン金・銀』の数に比べれば、確かに出荷数は少ないんですが、通常の人気ソフトと同じくらいの数量は出すことになっているんです。それでも、購入希望者がそれを上回れば、品不足の状態は続くわけで…。やはり、台湾地震の影響で、液晶の数が不足していて、どんどん出荷できないのがツライですね。CMはわずかですが、やっとスタートしまして、1月以降は結構ひんぱんに流していくことになっています。

◆「ウ〜、マンボ!」の前作に比べると、インパクトが弱い「カラー」のCM。せめて綿引さんをパパ役に出してほしかったな

## 次世代ワールドホビーフェアの見どころを教えて！

京都府・ワッチンさん

### N64ソフトの新作が体験できます。

実際に遊べるのは『カービィ64』と『バス釣りNo.1』の2本ですね。すでに発売している『カスタムロボ』と『ドンキー64』のゲーム大会も予定しています。あと、ビデオ出展するソフトもあるでしょうね。特設ステージでは、バス釣り大会などを開いて、対戦すると缶バッチがもらえるような企画も検討しているところです。それから、ランドネットの体験コーナーも設けることになっていますので、入会を迷っている方はぜひ自分の目で確かめていただきたいですね。

**第11回 次世代ワールドホビーフェア日程**

| 名古屋 | 1月9日 | ポートメッセ名古屋 |
|---|---|---|
| 福岡 | 1月16日 | 福岡ドーム |
| 東京 | 1月22,23日 | 幕張メッセ |
| 大阪 | 1月30日 | 大阪ドーム |

## 『スターツインズ』のCMに出たループス人形はいまどこに？

東京都・ハナチャン

### さあ、どこにあるんでしょう。

ほかした(捨てた)んとちゃいますか？ ウソですけど(笑)。CMで使ったものの大方はしばらく本社に置いておきますので、任天堂の倉庫にあるんじゃないでしょうか。CM用に作った小道具は、制作費を出している関係で任天堂のものになるんですけど、ほとんどのものは「撮影に耐えたらOK」といった感じで作られていますから、そんなに耐久性がないんです。ですから、ずっと保管していてもしかたがないんですね。あと、ニャースが登場した『ポケモンピンボール』のCMで使ったミニチュアのタクシーは、企画部にあるテレビの上に飾っているんですよ。

◆倉庫に置いておくくらいなら、64ドリームで引き取ってあげたいループスちゃん。かわいがってあげるよ

## 『スマブラ2』は出るの？(出るまで聞くぞ)

広島県・うにてんどんさん

### いずれは出るでしょう。

それがN64なのか、それとも次世代機なのか、どのハードになるのかは、わかりませんけど、きっと出るでしょう。『スマブラ』は150万本以上売れるような人気の高いソフトですからね。制作元のHAL研にとっても、カービィと並んで2枚看板にも成長したわけですから、この1作目でおしまいということはないと思いますよ。正式な発表を楽しみに待っててください。

◆『スマブラ』の生みの親の桜井さん。次号では山梨に行って、桜井さんのインタビューを敢行するのでお楽しみに～

## 『マリオパーティ2』でイチオシのミニゲームは？

愛媛県・ぷよもん2さん

### どれも面白いですよ。

そういえば、年明けから量販店のビックカメラさんが、公式情報誌「Bic Press」を店舗で配布することになったんです。その情報誌の特集に「各ハードのイチオシゲームソフトはコレ」みたいな企画があって、僕が『マリオパーティ2』の質問を小さなお子さんから受けて、対戦するシーンが掲載されるんです。そこで、僕がオススメするミニゲームを紹介しているので、ぜひお手にとってごらんください(笑)。

◆春はパワプロ、年末マリパ。いまや年末年始の定番ソフトといえる『マリオパーティ』。2000年末には『3』が出るか？

**はみだし質問箱**

**Q** パーフェクトダークの開発状況を。(愛知県・ガンバさん)

**A** 海外でも予定が5～6月に延びたと聞いていますから、きっと日本では夏までに出るというような状況でしょうね。

**はみだし質問箱**

**Q** N64は2000年問題で影響を受けないのですか？（福島県・ゲーマーさん）

**A** 受けないです。コンピュータとはいっても、年号に関する機能はついていませんから安心して遊んでください。

## メモリー拡張パックのてっぺんはなぜ赤いのですか？

東京都・オカリナ娘さん

## 赤ってわかりやすい色ですよね。

もともとは黒いターミネータパックが入っているところを、赤いメモリー拡張パックに差し替えれば、一目でパックを交換したことがわかるということなんです。なんとまあ、わかりやすい解説でしょう（笑）。あと、申し上げておきたいのは、一度メモリー拡張パックをさしてしまえば、もう二度と抜く必要はありません。メモリー拡張パック対応ソフトでなくても、入れっぱなしで遊べるようになっていますので、ご安心ください。

◆クリア系のN64にメモリー拡張パックをさすと、赤い部分がかすかに透けて見え、なかなかおしゃれな感じになるのだ

## ゲームボーイアドバンスについて教えて！

沖縄県・ピチューげんきでチューさん

## 画面がとてもきれいです。

GBアドバンスの液晶は、GBと比べものにならないくらい性能がアップしていますし、普通のモバイル端末でもそうそう使えないような立派なものです。本当にきれいで驚きますよ。現在のGBは8ビットですが、GBアドバンスでは32ビットと格段に高性能なんです。でも、ある雑誌に「ポリゴンが表示できる」という記事が載っていましたけど、そのような方向性は考えていません。GBアドバンスで実現したいことは、2Dゲームでありながらも究極のものを目指そうということなんです。たとえば、SFCやN64で人気の『ヨッシー』のようなゲームもラクにできてしまうんです。それに、4月に発売される通信アダプターを使えば、インターネットのサービスも受けられます。けれども、通信ゲームのハードということばかりが先行されていますが、それだとGBが単なる通信端末と受け取られかねないので、最初は「究極の携帯ゲーム機」ということを最大のウリにしたいですね。それから通信ゲームというまったく新しい要素が加わり、より楽しくなっていくんだと思います。これまで、GBは大きなものからコンパクトなものへ、モノクロからカラーへという進化を続けてきました。でも、それらはGBアドバンスの飛躍的な進化に比べれば、小さな変化に過ぎないことを、きっと痛感できると思いますよ。

## N64本体にホコリが入っても大丈夫ですか？

福岡県・ぷにえもんさん

## ほんのちょっとだったらいいですよ。

でも、山盛りのようなホコリになると、ねえ（笑）。やっぱり、熱がこもって故障の原因になります。あと、水にしても、少しくらいなら平気ですけど、ザバーッって大量にかかると、もちろんいい影響はありません。あまりナーバスになる必要はありませんが、ホコリが気になるようであれば、掃除機で吸い出すか綿棒を使ってきれいにするといいでしょうね。N64も発売から3年以上すぎて、本体が汚れてきたケースもあるでしょうけど、濡れた雑巾ではなく、あくまで乾いた布で拭くようにしてください。それから、カセットの端子が汚れていると接触不良がおきることもありますから、綿棒などで掃除をするといいでしょうね。年末の大掃除のときに、N64も一緒にきれいにしてあげれば、楽しいお正月も迎えられると思います。

◆最近「N64の調子が悪い」という読者のハガキが増えてるのだ。でも、写真のように綿棒でカセットの端子をそうじすると、すっかり元気になることもあるぞ

## GBアドバンスにSFCソフトが完全移植できるって本当？

千葉県・佐藤信也さん

## それは楽勝にできます。

32ビットのGBアドバンスは、16ビットのスーパーファミコンより明らかに上を行っているマシンなんです。だから、スーパーファミコンでは実現できない、2Dのゲームを作ることもできるんです。「完全移植ができる」というより、できて当たり前の話なんですね。ただし、移植できるとはいっても、音楽CDをMDに録音するようなカンタンな話ではなく、最初からプログラムを組み直す必要があるので、すぐにいろんなスーパーファミコンソフトがGBアドバンスで遊べるようにはならないでしょうね。

◆携帯電話の進化が公衆電話の存在を陳腐化させたように、ゲームボーイの進化もまた、テレビの前でしかできないゲームのあり方を変えていくのかもしれないね

## GB書き換えの正式なスタートはいつですか？

東京都・MIUMIUさん

## 2月以降…、かな？

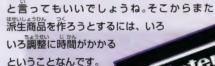
2月か、3月か…、いずれにしても春にはスタートさせたいですね。できれば2月がいいんですけど、現状は厳しいですね。地震の影響で、まだまだ全国一斉にスタートさせられるだけの、GBメモリカートリッジが入ってこないんです。かといって、じっと待っているわけではなく、書き換えソフトのラインナップを増やす作業を進めていますし、ライセンシーの企業さんもどんどん加わっていただいています。スタートするときには、みなさんが盛り上がるためのサービスも検討していますので、正式な発表をお待ちいただければと思います。

◆発売日未定の『ポケモンピクロス』が、書き換えタイトルになってたりして？

## 『スマブラ』関連グッズは発売されないの？

千葉県・えのっちんぐさん

## 難しい問題があるんですね。

『スマブラ』は、いろんなキャラの集合体なので、キャラクターの監修ひとつにしても、関連する会社が多くてなかなか難しいんです。純粋に任天堂社内開発のキャラだけであれば、話はカンタンなんでしょうけど、ネスはどこの会社、ピカチュウはどこの会社といったように、登場するキャラクターそれぞれに、開発者やデザイナーがいますから…。関連グッズを作るとなると、なかなか手続きが面倒なんです。つまり、『スマブラ』自体がキャラクター商品の集合体と言ってもいいでしょうね。そこからまた派生商品を作ろうとするには、いろいろ調整に時間がかかるということなんです。

◆話は違うけど、『スマブラ』のオープニングに出てくるHAL研のマークを「犬たまご」と呼ぶんだそうだ。ちなみに考案者は糸井重里さん

## 本郷さん、2000年の抱負を一言！

福岡県・ポチョムキンさん

## 頑張りまーす(笑)。

ま、年末は長く遊べる『ドンキーコング64』と『マリオパーティ2』がありますし、雪が降ってくれば『1080° スノーボーディング』で遊ぶと楽しいでしょうし…、ゲームボーイにしても年明けから面白いソフトを出しますし…、4月になれば通信アダプターが発売されて、通信ゲームという新しい遊び方が出てきて…、夏にはGBアドバンスが出て、「携帯ゲーム機でここまでできるのか」ということをわかっていただいて…、8月末にはスペースワールドが開催されて…、秋には任天堂の本社が移転して…、年末にはいよいよドルフィンが発売されると。そんなわけで、2000年もなかなか忙しい1年になりそうですね（笑）。それではみなさん、よいお年を！

## 『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03 (3230) 0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

**はみだし質問箱**

Q N64にもコードネームはあったんですか？（福井県・PK五島君）

A もちろんありました。最初は「プロジェクト・リアリティ」と呼んでいましたね。そのあと「ウルトラ64」という仮称が出てきました。

# 毎月⑥MAITSUKI④新聞 Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

TOP NEWS

## 「ポケモン2000」プロジェクト発表記者会見開催!!
## ポケモン映画第3弾「結晶塔の帝王」は2000年公開

12月1日、都内のホテルで「ポケモン2000」プロジェクトの発表記者会見が行われた。会見は2部構成になっており、第1部は日本やアメリカでのポケモンビジネスの現状を紹介する、ややかための話が中心。第2部は2000年夏に公開が予定されている「結晶塔の帝王」の声優さんも登壇し、1部とはがらっとかわって、和やかな雰囲気だったぞ。今月号ではちょっぴりかための話も含めて、記者会見の内容を紹介しよう。

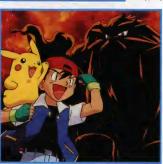
◆会場は多くの報道陣やアナリスト達で大盛況だった。ここでもポケモン人気がうかがえるね

### 第1部 ポケモンビジネスの現状

日本ではもちろん、世界中の子供達に愛されているポケモン。特にアメリカでは日本以上の盛り上がりを見せているという。第1部ではそんなアメリカでのポケモンブームの現状の話だった。任天堂アメリカのゲイル・ティルデンさんは「当初はアメリカであまり受けないのでは？と思われていた『ポケモン』ソフトの売上は800万本。ヨーロッパでも来年3月までに300万本を売り上げる予定」と語った。また海外でのポケモンのライセンシーや、ビデオ映画の製作に携わる4キッズエンターテインメントのアルフレッド・カーンさんは、「現在100社以上のトップ企業とライセンシー契約を結んでおり、1000種類以上の商品がある」ことや、「アメリカでのみ販売されている商品もたくさんある」こともあきらかにした。さらに「まだアメリカでの市場のほんの表面をなぞっただけに過ぎない。ブームはまだまだこれから」と強気の事業戦略を示していた。さらには「ポケモンブームはこれからも続くのか?」という意地悪な質問には、「ポケモンの持っているストーリーのすばらしさや魅力的なキャラクターの人気はまだまだ日本でも続いているように、アメリカでも続くだろうし、ヨーロッパ、南米にも広がっていくと考えている」という長期的な見通しを示した。

◆アメリカからの来賓の方々には、ピカチュウをかたどった記念品が贈呈されたのだ

◆◆今回明らかにされたのはこの写真と、ポスターのみ。このシルエットのポケモンは一体何なのか？ 帝王の上にかかれた謎の文字の正体は？

### 第2部 「結晶塔の帝王」制作発表会

第2部の制作発表は、プロデューサーの石原さんや、監督の湯山さんも加わって終始おだやかな雰囲気。「結晶塔の帝王」の公開は2000年夏で、「ピチューとピカチュウ」も同時上映される予定だ。もちろんストーリーは、発売されたばかりの『ポケモン金・銀』の世界が舞台になっており、「金・銀」で登場する新しいポケモンも大活躍するはずだ。監督の湯山さんは「『結晶塔の帝王』は親子の愛や友情といった"きずな"がテーマになっている感動的な作品」と映画にかける意気込みを語ってくれた。また「サトシ」役でおなじみの松本さんは、「みんなに勇気や夢や愛を与えたい」と気合い充分のコメントをしてくれた。映画の詳しい内容は今回、明らかにされなかったが、これからも情報が入りしだいお伝えしていくぞ。

### 声優として登場する皆様

#### 竹中直人さん

◆「好きなポケモンは？」の質問に、となりの松本さんを見て思わず「サトシ」と答えたお茶目な竹中さん

#### 薬丸裕英さん

◆「子供がお父さんがポケモン映画に出ることを学校で言いふらしている」と嬉しそうに語る薬丸さん

#### 加藤あいさん

◆中学の時に『ポケモン』を遊ぶためにGBを購入した加藤さん。映画では重要な役らしいぞ

●はみだしNEWS● 映画の声優として活躍することになった加藤あいさんが『ポケモン金・銀』のCMに登場することになった。でも深夜の放送予定なので夜更かししないと見られないかもね。

## 11月21日『ポケモン金・銀』発売！ ポケモンセンターには長蛇の列が!!

1999年11月21日、待望の『ポケモン金・銀』がついに発売されたぞ。台湾大地震の影響で発売日には180万本のソフトしか用意できなかったが、各お店では予約している人のみへの販売と早くから案内していたこともあり、大きな混乱はなかったようだ。一部の大手量販店（東京ではヨドバシカメラやラオックスゲーム館など）の多くは予約を受け付けず、当日売りのみだったが、どこのお店も午前中には完全に売り切れてしまった。編集部では「ポケモンセンター」にねらいを定めて、朝早くからセンターの前をうろうろしていたのだが、時間の経過とともにドンドン列が延びていき、オープン時間（いつもより30分早くオープン）には1000人近い人が長い列をなしていた。ちなみに先頭に坐っていた外人さんは、前日から徹夜で並んでいたそうだ。ただし、ポケモンセンターも『ポケモン金・銀』に関しては、当日販売はなく予約のお客さんのみの販売だったが、ゲームボーイカラーの新色（きらきらパール）や『ポケットピカチュウ！カラー』を目当てに並んでいる人も多かったようだ。なんにしても大きな混乱や事故もなく発売日がむかえられてホッとしている関係者も多かっただろうね。

◆最近は海外からのお客さんが多いポケモンセンター。外国語が話せる店員も増えてるみたいだ

◆シャッターが開いた時にはちょうど道路の反対側に最後尾の看板が。ここからの待ち時間は約3時間とのこと

## 任天堂新社屋完成への道のり vol 2

本誌12月号でお伝えしたように、任天堂の新社屋は2000年秋の完成をめざして工事中。先日、京都に取材に出かけたさおへんが、再度建築現場の写真を撮ってきたので紹介しよう。12月号では広い敷地だけで建物の影もかたちも見えなかったが、なんと今回は社屋の骨組みはほぼ完成。あまりの工事の進みぐあいにビックリしたぞ。これなら2000年秋にはバッチリ完成しそうだね。

◆骨組みはほぼ完成している感じにみえるんだけど、どうなのかな？

## よくも悪くも大人気の『ポケモン』海外のメディアにも続々登場だ!!

日本での人気をしのぐ勢いの海外（特にアメリカ）でのポケモンブーム。あまりの人気ゆえに、ポケモンの事を悪く言う人も出てくるほどのフィーバーぶりだ。もちろんポケモンを取り扱うマスコミや雑誌もたくさん登場。ポケモン人気を正面から取り上げたまじめな内容の本もあれば、チョット冗談キツイんじゃないというユーモアあふれ過ぎのものまで様々。いずこも、人気者はつらいよね。

◆タイム誌は8ページの特集。最近ゲーム誌ではごぶさたの田尻さんのインタビューもあったぞ

◆「どうやってピカチュウを殺そうか？」なんて、刺激的な表紙の雑誌「MAD」。冗談キツイね

## 『ファイアーエムブレムトラキア776』が2000年1月21日にロムカセットで発売

9月1日書き換え開始となった『ファイアーエムブレムトラキア776』にロムカセット版が登場することになったぞ。まだプレイしてなかった人はこれを機会に遊んでみてはいかがかな？ また、任天堂のホームページでは、ロムカセット版の発売を記念して、オリジナルのマウスパットが抽選で100名に当るキャンペーンを実施中だ。締切りは2000年1月20日までなので、ホームページが見られる人は申し込んでみてはどうかな。

www.nintendo.co.jp

◆価格は5200円で、2000年1月21日発売予定だぞ

## 12月28日東京を皮切りに全国各地で「20世紀おもちゃ博物館展」が開催だ!!

「おもちゃ・遊びの世界からみた20世紀」をテーマにおもちゃの魅力を伝える博物館展が東京日本橋三越（12月28日～2000年1月9日）を皮切りに開催されるぞ。任天堂などのゲーム会社も協力会社に名をつらねているので、どんな物が展示されるか楽しみだ。なお三越のあとも全国各地の百貨店等で開催が予定されているので、みんなの家の近くの百貨店でも開催されるかもね。

## 64DD専用ソフト『巨人のドシン1』のサウンドトラックが2000年2月2日発売

なんとも不思議で面白いゲーム『巨人のドシン1』のオリジナルサウンドトラックが発売されることになったぞ。タイトルは「ドシンの跡を追って」、作・編曲・演奏は浅野達彦さん。曲はポップだけど、心が落ち着くやさしいメロディーは独得で、聴いていると今にも体がふわふわと浮かびあがりそう。ゲーム音楽ということを意識せず、是非1度聴いてほしい。仕事で疲れた体にはこのやさしいサウンドはピッタリ。これは自信を持ってお薦めできるぞ。

◆発売は2000年2月2日で、定価2200円。全部で15曲収録されているぞ

## 卍記号が印刷された日本語版のポケモンカードが発売中止に!!

99年12月7日のasahi.com（朝日新聞のインターネットニュースページ）で、任天堂が卍（まんじ）記号が印刷された日本語版ポケモンカードを製造中止にしたと報じた。これは卍マークがナチスドイツのシンボルだったカギ十字（ハーケンクロイツ）を思わせるという苦情が、米国内のユダヤ系団体から任天堂アメリカに多数よせられたため。そのため今回の措置をとったとのことだ。

●はみだしNEWS● 11月21日はポケモンセンターのほかに銀座博品館にも行ってみたが、こちらも当日売りはなし。行列ができていたので聞いてみたら、コンサートのチケットを買うための行列でした。

●はみだしNEWS● 1999年のCESA大賞は『ゼルダの伝説』が受賞。さて「日本ゲーム大賞」はどの作品が受賞するのか楽しみだね。授賞式は2000年3月30日、東京国際フォーラムにて開催。

## バンダイのラムネ菓子入り人気シリーズに『ポケモン金・銀』のキャラが続々登場!!

今月もバンダイさんから、『ポケモン金・銀』の新作グッズがたくさん届いたので、紹介していくぞ。中でもコレクターが多く人気の高い「ポケモンキッズ」や「ポケモンフレンズ」は『ポケモン金・銀』で序盤に登場する人気ポケモンが勢揃いするのでうれしいよね。これからもドンドン登場してくる予定だぞ。

### ポケモンキッズシリーズII

バンダイ　12月下旬発売
100円　ラムネ菓子付き

東日本先行発売（西日本は1月発売）

◆大人気のポケモンキッズシリーズの『金・銀』第2弾!! 右上からイトマル、ヘラクロス、オタチ、ヌオー、オドシシ、手前は右からヒノアラシ、チコリータ、ワニノコの全8種類が登場だ。カードも同封されているぞ

### ポケモンフレンズ8

バンダイ　12月下旬発売
300円　ラムネ菓子付き

東日本先行発売（西日本は2月発売）

◆こちらも大人気のフレンズ第8弾!! かわいいぬいぐるみが登場するぞ。右奥からオタチ、ブルー。手前右からヒノアラシ、チコリータ、ヌオーの全5種類がラインナップ。全部そろえてお部屋に飾っちゃおう。

### ポケモンアクセサリーメイト2

バンダイ　12月下旬発売予定
200円　ラムネ菓子付き

◆ポケモンのマスコットがついたアクセサリーの第2弾だ。ブレスレットにリボン付きヘアゴムなど、女の子のおしゃれに役立つものばかり。ポケモンと一緒におしゃれを楽しめるね

## 新誠からポケモンのカートリッジやGBの収納に便利なグッズが発売!!

『ポケモン金・銀』の発売でポケモンソフトも全部で6種類。6種類全部持っていて整理に困っている人も多いんじゃないかな。そこで新誠から発売された便利なグッズを紹介しよう。ゲームボーイ用ソフトはもちろん、ゲームボーイ本体や通信ケーブルなどがキッチリとおさまる「ポケモンGBミニキャリーバッグ」と、ソフト6個がきれいにおさまる「ポケモンコレクションファイル」だ。これがあればスッキリ整理できるよね。

### ポケモンGBミニキャリーバッグ

◆GBに通信ケーブル、バッテリーパック、さらにGBソフトが5〜9個入るぞ。定価950円

### ポケモンコレクションファイル

◆ポケモンGBソフト全6種類がきれいに収納できるぞ。定価950円

### 毎月新聞特派員のコーナー

今月は福岡県のペンネーム柳生さんから送られてきたANAポケモンジェットのキーホルダーを紹介しよう。「そらをとぶピカチュウ」をかたどったかなり大きなキーホルダーだぞ。柳生さんによれば、このキーホルダーはファーストクラスに乗らないともらえない結構貴重なもののようだ。もし本人の了承を得られたら、来月号でプレゼントするのでお楽しみにね。

◆読者の中にもこのキーホルダーをもらった人はいるかな？

## CESA大賞が装いも新たに生まれ変わる。「第4回日本ゲーム大賞」として開催!!

コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会が昨年まで3回にわたり開催していた「CESA大賞」が、「より開かれた権威ある賞」として向上・発展させるため、内容の見直しを図り名称も新たに「日本ゲーム大賞」として開催されることになったのだ。今回の「日本ゲーム大賞」は1999年1月1日から同12月31日の間に日本国内で発売された全作品（海外作品の日本版移植作品も含む）を対象に「大賞・優秀賞」や「部門賞」などが選考、表彰される。また「大賞・優秀賞」については、ノミネート作品20タイトルを2000年2月8日に発表。そのノミネート20作品の決定はCESA会員の投票と、一般投票の合計で決められるのだ。つまり「日本ゲーム大賞」の決定にはみんなからの投票結果が大きなウエイトを占めるってわけ。みんなもドンドン投票しよう!!

送付先　〒100-8617
東京中央郵便局 私書箱1040号
締切　2000年1月31日(月)消印有効
日本ゲーム大賞インフォメーションデスク
問い合せ　℡:03-3519-5157(月〜金 10:00〜17:00 土日、祝日は除く)

| フリガナ | | 年齢 |
|---|---|---|
| 氏名 | | 才 |
| フリガナ | | |
| 住所 | □□□-□□□□ 都道府県 | |
| 電話 | (　　) | |
| 投票欄 | ハード名 | |
| | ソフト名 | |
| | メーカー名 | |

点線より切りとってハガキに貼ってください

◆コピーでも可

マリオクラブお薦めソフト

# お正月にアクションで遊ぶなら『ドンキーコング64』家族でわいわい楽しみたいなら『マリオパーティ2』

## ドンキーコング64

スーパーファミコンなどでお馴染みのアクションゲーム『ドンキーコング』シリーズの最新作。「ドンキーコング」や「ディディーコング」など、コミカルに描かれたキャラクター のアクションはバリエーションに富んでおり、動きも滑らかである。また、BGM、SEともに『ドンキーコング』シリーズの雰囲気がでており、BGMが状況に合わせて変化するなど、ビジュアルおよびサウンドの印象は非常に良い。ステージ構成は、キャラクターそれぞれのアクションを活かした仕掛けが多いうえ、「ゴールデンバナナ」や「バナナメダル」などアイテムの種類も多く、ゲーム性を高めている。さらに4人までの対戦が可能な「コングバトル」モードや、ゲーム中に用意されている様々なミニゲームなどのおまけ要素も多く、盛りだくさんの内容でボリュームがあり、お薦めできる作品である。

⬆ミニゲームもとっても充実している『ドンキーコング64』。お正月だけじゃ終わらないぞ。ながーーく遊べるソフトだ

## マリオパーティ2

「マリオ」や「ドンキーコング」などのキャラクターが登場するパーティーゲームの2作目。キャラクターがコミカルに描かれているうえ、今作では変化に富んだマップに合わせてキャラクターの衣装も変化する。また、サウンドもビジュアルにマッチしているなど楽しい雰囲気がよく表現されている。40種類以上の新作を含め、ミニゲームが全64種類と豊富に用意されており、また、各マップごとのイベントやボード上でのアイテム使用、決闘ゲームなどの要素も用意されているなど、全体的に前作よりもパワーアップしている。1人から4人までの対戦プレイのほか、1人プレイ専用の「ミニゲームコースター」モードがあるなど、1人でも楽しめる配慮もされている。さらに、操作、ルールは簡単で、ミニゲーム前に練習もできるなど、とっつきやすくつくられており、幅広い年齢層で楽しめる内容となっている。

⬆お正月の定番ゲームとして定着した『マリオパーティ』の最新作だ。今回は、西部や宇宙など新ステージに合わせてキャラたちもコスチュームチェンジ！またまた熱戦がくりひろげられそうだ

# ちびちびリンクの大冒険

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 著作権保護暗号の見直しを理由に、松下がDVDの販売を延期。松下のDVD技術を採用する「ドルフィン」への影響があるかないか、まったく不明だが、チョット気になるよね。

CM

# ランドネットDDの新しいCMの放送が開始。こんどは藤原組長が登場するぞ!!

ようやくスタートしたランドネット。現在、CM第2弾が放映中だ。今回のCMは元プロレスラーでタレントの藤原組長を起用。組長の顔をカメラで撮影し、その画像を『タレントスタジオ』で加工するといった内容のけっこう笑えるCMだぞ。

⬆藤原組長の顔をデジカメでパチリ。撮影は、ポケカメでも大丈夫だぞ

⬆カメラで撮った顔をもとに『タレントスタジオ』で加工すればこのとおり

⬆最後は藤原組長がランドネットディーの電話番号を紹介しておしまい

## 今月の気になる数字 ～任天堂の中間決算発表

### 任天堂中間決算、円高の影響を受け大幅減益

11月24日任天堂は99年9月中間期（99年4月1日から99年9月30日）の決算を発表。急激な円高の影響をうけ約517億円の為替差損が発生した。その結果、経常利益は前年同期比68％減の201億円、当期利益は46％減の171億円となった。売上高は5％減の1901億円。「ゲームボーイ（カラー）」や同機向けソフトが国内外で好調に伸びたが、円高やNINTENDO64の米国での値下げが影響したようだ。2000年3月期では売上高は前期比2％減の4600億円、経常利益は26％減の1000億円、当期利益は12％減の600億円を予想している。通期のN64出荷台数見込みは国内120万台、海外700万台。同機向けソフトは国内1000万本、海外6000万本。GBの出荷台数は国内500万台、海外1300万台、同機向けソフトは国内2180万本、海外4100万本の予定だ。なお販売好調のGBCは画面に使う液晶の確保が難しいこともあり、月産150万台を越えられない状況にあるという。

# SFC&GB情報局

記念すべき2000年は、任天堂のGBソフトが大充実! 詳しく紹介しましょう!

## GBカラー専用で迫力のアクション!

大人気『ドンキーコング』シリーズが、ついに初のGBカラー化! カラフルになっただけでなく、迫力のあるアクションゲームになっているぞ。『ドンキーコング64』だけでなく、こちらも要注目だ!

➡このような「ロープアクション」をはじめとして、多彩なアクションを駆使して冒険だ!

## ロストワールドを探せ! ~ストーリー紹介~

平和でのんびりとした楽園「ドンキーコングランド」が、最近大騒ぎになっている。それは、「かつて何世紀にもわたって近隣諸国を支配していたという、伝説のロストワールドを探せ!」というハナシを聞きつけ、世界中から強者たちが集まってきたからだ。こういった冒険が大好きなドンキーとディディーも、すぐさまこの競争に加わるために出かけて行ってしまった。もちろん、ディクシーも大人しく家で留守番なんかできず、赤ちゃんコングのディンキーを引き連れてジャングルの奥深くに入っていった。ディクシーとディンキーの2匹を使い分けて、冒険を邪魔してくる敵をかいくぐり、誰よりも早く伝説のロストワールドを見つけ出そう!

➡オシャレな帽子をかぶっているディクシー。彼女のワザの切れ味は、ドンキーだってかなわない

➡敵をやっつけるには、ジャンプして踏んづけるのが効果的。タルをぶつけてもいいぞ

➡ロープを渡るディンキー。Bボタンを押したまま移動すれば、ロープの上も素早く動ける

➡ロストワールドへの道のりは長い。ドンキーたちも、ライバルとしてこの競争に参加しているぞ

➡水中もヘッチャラだけど、アニマルフレンドの力を借りれば、もっと楽に移動できるんだ

## 主役のディンキーとディクシー!

今回の主人公は、おなじみの女の子コング「ディクシー」と、GBに初登場の赤ちゃんコング「ディンキー」という、面白い組み合わせだ。ドンキーに迫るほどの凄いパワーを持ったディンキーの活躍に注目!

➡ディディーのガールフレンド。今回はディンキーと一緒に冒険だ

➡ちょっとトボけた表情がかわいい、赤ちゃんコングのディンキー。でも力はドンキー並みだぞ

➡『スーパードンキーコング3』でも大活躍した、赤ちゃんコングだ

## 冒険を応援してくれるアニマルフレンド

ディクシーたちの冒険を手助けしてくれる、アニマルフレンドが4匹登場するぞ。カジキマグロからオウムまで、バラエティあふれる顔ぶれだ。彼らに協力してもらえば、移動がグッと楽になるのだ。

➡「オウムのスコークス」の力を借りれば、空中ステージの移動もスイスイ楽チンだよう

GB & GBカラー

# カードヒーロー

ジャンル ETC

任天堂　2000年2月21日発売予定　価格：3800円

## 『カードヒーロー』ストーリー

ゲームの主人公は小学四年生のヒロシだ。少年「マサル」がライバルや悪者たちとカードバトルで戦っていく、アニメ番組「カードヒーロー」の大ファン。アニメと同様のトレーディングカードゲームも発売されていて、ヒロシの周りでも大ブームになっている。ヒロシも幼なじみの女の子クミちゃんと一緒に、トレーディングカードの世界へとハマっていくのだ。

## 楽しみながらルールが学べる

『カードヒーロー』のルールは決して単純明快なものではない。でもゲーム内で、テストプレイを通して少しずつ説明をしてくれるので、ストーリーを進めていくうちに、自然とルールが理解できるんだ。

◆まずはじめに、クミちゃんとの練習バトルが始まる。おじいちゃんがルール解説をしてくれるぞ

◆何も行動をしなかったカードは、次の順番の時に守備力・攻撃力が1ポイント上がるのだ

◆後衛モンスターカードの攻撃範囲の一例も教えてくれる。この範囲はカードによって異なるぞ

## カードは全部で114種類

このゲームには、全部で114種類のカードが登場する。カードは、プレイヤーの分身となる「マスターカード」、相手側に攻撃をする「モンスターカード」、バトルを補助する役割の「マジックカード」の3種類に大別される。マスターカードの体力がゼロになると負けとなってしまうので、強力なモンスターカードと、バトルを有利に進められるマジックカードを、バランスよくデッキに組み込むのが勝利の秘訣だ。

◆マスターカードは、プレイヤーの分身に過ぎないため、同じルール内での強さの違いはないぞ

◆モンスターカードの「マナトット」。HP・攻撃力ともに平均的な能力を持つカードだ

## カードバトルのポイントを解説!

### バトルの勝利条件

相手のマスターカードのHPをゼロにすれば勝ちとなるが、このカードにはバリアが張られていて、2ポイント以下の攻撃は受け付けないのだ。ダメージを与えるには、3ポイント以上の攻撃が必要になるぞ。

◆モンスターを全滅させるのではなく、相手マスターカードのHPをゼロにすれば勝ちとなる

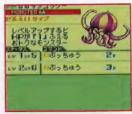
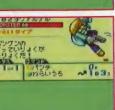
### 行動に必要な「ストーン」

「ストーン」とは、モンスターカードを場に出したり、強力な攻撃を行う時などに必要となる、エネルギーのようなものだ。順番が回ってくるごとに、3個のストーンがもらえるぞ。モンスターの攻撃には、実行する時にストーンが必要になるものと、全く必要ないものがある。バトルを有利に進めていても、ストーンが足りなくて攻撃できず逆転負け、なんてことがないよう、ストーンの数には注意しよう。

◆「ねらいうち」は、どんな相手でも確実に1ダメージを与えられるが、ストーンが3個必要になる

◆その他にも、マスターカードのHPが減らされると、その数だけ自分のストーンが増えるのだ

### 前衛タイプと後衛タイプ

モンスターカードは基本的に4体まで出せるが、前衛と後衛の2タイプに分かれているので、カードの出し方には注意が必要。前衛タイプのモンスターカードは、前衛にいる相手にしか攻撃できないが、HPが多い傾向にある。後衛タイプはHPは少ないけど、離れた相手にも攻撃できるのだ。後衛タイプのモンスターでも前衛に配置可能だけど、攻撃を受けやすくなるので、後衛タイプは後衛に配置するのが基本だ。

◆HPが高い、前衛タイプの「タコッケー」。前衛の相手にしか攻撃できないが、なかなか強いぞ

◆後衛タイプの「ヴァルテル」。「ねらいうち」が強力だが、HPが1しかないので大事に使おう

### モンスターカードのレベルアップ

モンスターカードの中には、敵を倒すとレベルアップするものがある。レベルアップは、攻撃力やHPが上がったり、HPが回復するのだ。どのモンスターをレベルアップさせるかも重要になってくるぞ。

◆このカードは攻撃力が1ポイント上がる。レベルアップするにはストーンが必要になるぞ

GBカラー専用

**ゼルダの伝説 ふしぎな木の実-力の章-**

ジャンル ADV

任天堂　2000年春発売予定　価格:3800円

## 『神々のトライフォース』に続く物語

「スペースワールド99」にて公開されていたバージョンからストーリーが変更され、SFC版『神々のトライフォース』の後に続く物語になっているぞ。変更された新ストーリーを下で詳しく紹介しよう。

◆この「ゴロン」をはじめとして、『時のオカリナ』で登場したキャラクターもいるらしいぞ

## 『力の章』オープニングストーリー

司祭アグニムと魔王ガノンを倒したリンク。力・知恵・勇気のトライフォースを取り戻し、ハイラルの地に平和が戻った。しかしある日、リンクは声なき声の不思議な導きによって、光り輝く3枚のトライフォースと対面していた。リンクが力のトライフォースに触れると、謎の声が響きわたった。「リンクよ、我が力の試練に立ち向かえ！」と。突然まばゆい光に包まれ、気がついた時にはリンクは森の中に立っていた。

◆たびたびハイラルの地に平和をもたらしてきたリンク。今回は謎の声の主より。試練を与えられたのだ

◆ダンジョンの内部を冒険するリンク。今回与えられた試練は並大抵のものではなさそうだ

◆今まで行けなかった所でも、冬になって深く積もった雪の上を歩けば、行けるようになるぞ！

◆怒っている人と水浸しになってしまった家。これも季節と何か関係があるのかな？

ちょうどその頃、旅芸人の一座を突如現れた魔物たちが襲撃した。命からがら逃げ出した一座の舞姫「ディン」が逃げ込んだ先は、濃霧の中に浮かぶ、荒れ果てた城だった。城内が無人になってから久しいと知ったディンは、持っていた「四季ロッド」を城内に隠した。この「四季ロッド」こそ、魔物たちが狙っていたものだったのだ。目的を果たせなかった魔物の長・闇将軍ゴルゴンは怒り狂い、ディンを城内の奥深くに閉じこめてしまった。ゴルゴンは世界の四季を司る「四季ロッド」を悪用して、季節の流れを支配し、世界を混乱におとしいれようとしていたのだ。勇者リンクの試練とは？ 舞姫ディンの運命は？ 「四季ロッド」をめぐって、リンクの冒険が再び始まる！

## 見習い魔法使い「メイプルちゃん」

リンクがフィールドマップを歩いていると、ホウキに乗った見習い魔法使い「メイプルちゃん」が突然登場することがある。メイプルちゃんにぶつかると、お互いが持っていたアイテムがばらまかれ、アイテムの争奪戦が始まるのだ。上手くいけば、メイプルちゃんが持っていた貴重なアイテムが手に入るけど、下手したらリンクが持っていた大切なアイテムを取られてしまうのだ。このメイプルちゃんが登場する直前に、BGMが独特のテーマに変わるので、もし取られたくないアイテムがあるならば、メイプルちゃんにぶつからないように逃げ回るといいぞ。

◆ちょっと意地が悪そうな雰囲気のあ、見習い魔法使いのメイプルちゃん。突然ゲーム画面に登場するのだ

◆突然流れ出すテーマ曲にのってメイプルちゃんが登場！ぶつかるとアイテム争奪戦になるぞ

◆争奪戦は、もちろん早い者勝ちだ。やっぱり貴重なアイテムを手に入れたいところだよね

## お助けキャラ　カンガルーの「リッキー」

この『力の章』には、リンクの冒険を助けてくれる、カンガルーの「リッキー」が登場する。リッキーが欲しがっている、あるアイテムを手に入れてプレゼントすれば、仲間になってくれるらしいぞ。仲間になれば、リッキーのお腹の袋の中に入って移動できるようになり、通常よりも早く移動できる。しかも、リッキーのパンチ攻撃によって敵とのバトルも楽になる、頼もしいカンガルーなのだ。ぜひ彼を仲間にして、一緒に冒険してみたいね。

◆実に頼もしい仲間のリッキー。お腹の袋に入って移動すれば、敵の攻撃から守ってくれそうだ

◆リッキーを仲間にするにはアイテムが必要。いったい何を欲しがっているのだろうか？

◆リッキーのお腹に入れば移動が楽チン。強力なパンチ攻撃で、敵を蹴散らしてくれるぞ

## GB&GBカラー チャージングカードGB ビックリマン2000（仮）

ジャンル ETC

イマジニア 2000年4月発売予定 価格：3980円（予価）

### 大人気「ビックリマン2000」がGBで登場！

TOMYから好評発売中の、チャージングカードゲームが、GBでプレイできるソフトの登場だ。画面に表示される指示に従ってゲームを進めていけば、すぐに遊び方を覚えられる「チュートリアルモード」付きだから、初心者でも安心のシステム。カードバトルの実力、ビックリマンの知識、シールの収集の、3つの総合力が試されるゲームなのだ。

### カードバトルの流れ

この「チャージングカード」のシステムは、花札の「こいこい」に近い内容になっている。手持ちの「ポケットカード」の中から、天使や悪魔といった特定の属性を組み合わせて「役」を作るんだ（組み合わせの難易度に応じて役の点数は異なるぞ）。そして相手の持ち点（300点）から出来上がった役の点数を引いていき、相手の点を早くゼロにした方が勝ちとなるのだ。出来上がった役と一緒に、「生命力回復」といった特別な効果を持つ「ビックリカード」も、状況に応じて出せるぞ。作れる役があると自動的に教えてくれるし、もちろん点数計算も自動なので、誰もがすぐに楽しめるカードゲームになっているのだ。

◆全体マップ。コンビニで「ビックリマン2000」のチョコを購入し、シールをゲットしよう

◆カードバトルに精通した、手強いライバル「デュエリスト」は、総計30人以上も登場する

◆ポケットカードの1つ「満点才如」。ポケットカードを何枚か組み合わせて役を作ろう

◆「デビル」属性のポケットカードを3枚組み合わせれば「デビルトライアングル」という役になる

◆ゲーム内にはカジノも用意されていて、ルーレットなどのミニゲームが楽しめるのだ

◆クイズモードでは、ビックリマンの知識が試される。成績優秀だと、何かいいことがあるかも

◆ビックリカードの「夏鬼口臭」。出来た役に特殊効果をプラスする役割を持つカードだ

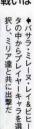
◆相手の持ち点を早くゼロにした方が勝者だ！友達との通信対戦も熱く盛り上がるぞ！

## GBカラー専用 マクロス7（仮）

ジャンル SHT

エポック社 2000年3月発売予定 価格：3980円（予価）

### 「マクロス」のサウンドシューティング！

誕生18周年を迎えるマクロス。その中でも高い人気を誇る、「マクロス7」の横スクロールシューティングゲームだ。各ステージの最後に待ち受けている、ボスとの戦いは実にユニーク。リズムゲージを見ながらBGMのテンポを取り、歌エネルギーを貯め込んで、一気にボスへと発射すれば、大ダメージが与えられるというシステムだ。

◆バサラ・ミレーヌ・レイ&ビヒータの中からプレイヤーキャラを選択し、ミリア達と共に出撃だ

◆オーソドックスな横スクロールシューティング。もちろん、パワーアップの要素もある

◆バルキリー3機で一個隊を編成するのだ。それぞれ攻撃能力が異なるぞ

◆テンポの取り方が重要なボス戦。リズムゲージとキャラクターの、両方を見ながらのバトルだ

## GBカラー専用 ポケットプロ野球

ジャンル SLG

エポック社 2000年3月発売予定 価格：3980円

### プロ野球ファン必携ソフト

全ての選手が実名・実データで登場する、本格的なプロ野球シミュレーション。監督気分で要所要所だけ指示を出したり、キャッチャー気分で1球ごとにサインを出したり、あるいは観客として試合をのんびり眺めたり、楽しみ方は様々。テレビのリモコンなどの赤外線発信機器を使えば、選手の能力が変化するといった仕掛けもあるぞ。

◆似顔絵も表示される。また、選手のエディット機能もあるから、突然のトレードにも対応可能

◆試合画面。ペナントレースは135試合まで選択でき、優勝すれば日本シリーズも行われる

◆選手だけでなく、球場も実名・実データだから、各球場の特徴もバッチリ再現されているぞ

◆試合中は、随所にアニメーションが導入されるので、臨場感もバッチリなのだ

## GB & GBカラー　Dancing Furby
ジャンル ETC
トミー　12月24日発売予定　価格：3980円

### 上手にファービーを踊らせよう！

一躍大ブームとなった「ファービー」。そのファービーをリズムに合わせてダンスさせる、ダンスアクションゲームの登場だ。音楽に合わせて十字キーやボタンを押せば、そのリズムに乗ってファービーが踊るんだ。収録曲は「キラキラ星」など、おなじみのものばかり。「ファービー語辞典」やミニゲームも収録されているぞ。

### お楽しみ機能が盛りだくさん！

リズムアクションだけでなく、お楽しみ機能もタップリ用意されているぞ。「コンポーザー」モードでは、自分だけのオリジナル曲を作成できる。ここで作った曲は、友達との交換も可能だぞ。また、「ファービークイズ」をはじめとして、4種類のミニゲームも収録されているのだ。さらに、GBカラーでこのソフトを遊んでいると、「ファービーのひたいに向けてAボタンを押してみよう」と表示されることがある。GBカラー本体の赤外線送信部を、ファービー人形の額に近づけてAボタンを押せば、ファービー人形が様々なリアクションをするのだ。ファービー人形を持っている人にとっては、実に嬉しい機能だぞ。

◆ダンスの曲を選ぼう。初めは簡単な曲だけど、クリアしていくとだんだん難しくなっていく

◆こちらはかなり複雑な曲だ。画面左にあるバーが緑色にならないとステージクリアできないぞ

◆「コンポーザーモード」でオリジナル曲を作ろう。GBが楽器になる、演奏モードもあるぞ

◆この画面が出てきたら、ファービー人形の額に向かってAボタンを押してみよう

◆赤いラインに重なったマークと対応したキーを押せばOK。上下左右とABボタンを使うぞ

◆「ファービー語辞典」では、単語の読み方や意味だけでなく、例文まで表示されるのだ

◆ミニゲームの1つ「ファービーとかくれんぼ」。ファービーが隠れた場所を探そう

◆すると、ファービー人形がいろんなリアクションをするぞ。珍しいリアクションをするかも

※画面は、はめ込み合成です。

## GB & GBカラー　じゃがいぬくんGB
ジャンル ETC
パックインソフト　2000年3月発売予定　価格：3800円（予価）

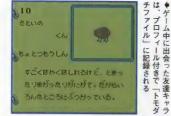
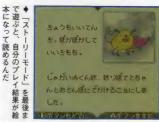
### 「じゃがいぬくん」と踊ろう！

人気急上昇中のキャラ「じゃがいぬくん」のリズムアクションゲームが登場。所ジョージさんが音楽を監督しているぞ。まず最初に、じゃがいぬくんの友達キャラが音楽に合わせて踊るから、そのリズムと動きを覚えて、同じようにじゃがいぬくんを操作しよう。16曲が収録されていて、一度踊った曲は何度でも楽しめるようになるぞ。

◆ダンスアクションは十字キーのみの操作。どの踊りにどのボタンが対応しているかを覚えよう

◆ゲーム中に出会った友達キャラは、プロフィール付きで「トモダチファイル」に記録される

◆好きな踊りを選べる「ダンスモード」では、スコアも表示される。ハイスコアを目指そう！

◆「ストーリーモード」を最後まで遊ぶと、自分のプレイ結果が絵本になって読めるんだ

## GBカラー専用　レイマン　ミスター・ダークの罠
ジャンル ACT
Ubiソフト　2000年春発売予定　価格：未定

### 良質アクションゲーム

ユニークなキャラクター「レイマン」を操り、母国の平和をかき乱す「ミスター・ダーク」を追いつめるのが目的のアクションゲームだ。GBカラー専用なので、美しいグラフィックで楽しめるぞ。不思議な植物が生い茂るジャングルステージから、切り立った岩山の危険なステージまで、バラエティ豊かな5つのステージが用意されている。

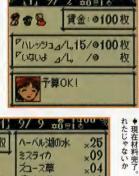
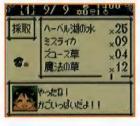
◆ステージ1は、不思議な植物があちこちに生い茂るジャングルの、「空想の森」だ

◆ステージ4は奇妙な地下世界の「スコップの洞窟」。足場が小さいので慎重な操作が必要だ

◆同じステージでも、この地点の方が薄暗いので、ジャングルっぽい雰囲気だね

◆ミスター・ダークの隠れ家があるステージ5。一面暗闇に包まれている、不気味な森のステージ

## 絵で見る（？）錬金術

今回は、主人公マリーとエリーのお仕事である錬金術、つまりアイテムの作り方について見ていこう。といっても実際にアイテムを作るのは主人公が育てている妖精さんなんだけどね！ ということで今回は妖精さんの仕事ぶりを密着取材してみるぞ！

➡まずは材料を取りに行く。でも一人では危険！ 冒険者を雇うのだ

➡出かける前に、行動パターンを指示してやろう

➡現在材料完了。おお、いっぱい採れたじゃないか

➡うまくいったら妖精をほめてあげよう。でも甘やかすのも…？

## それでは実際に調合してみよう

こうして集めてきた材料をつかって、「飛翔亭」のおやじや知り合いから依頼されたアイテムを作るのが錬金術師の仕事。でももちろん実際に調合するのは妖精さん。だから妖精さんにアイテムの作り方を勉強させなければならないのだ。うまくいくのかな？

➡この人が「飛翔亭」のおやじさん。一見無愛想だが、いい人だ

➡調合法を覚えるためには参考書を読まなきゃいかんのです

➡では、実際に調合を始めてみよう。材料は…あるよな

➡やったぁ！ 完成だ！ よくやったぞ妖精さん！

➡つくったアイテムは図鑑に保存されていくのであった

---

GB & GBカラー
## SUPER BOMBLISS DX

ジャンル PUZ
ビーピーエス 12月10日より発売中 価格：3980円

### 「パズルモード」が熱い！

おなじみの『ボンブリス』。GB版には初めて収録された「パズルモード」が実に面白いのだ。各ステージとも、決められたピースを全て使って、フィールド上のブロックを全て消せばクリアになるという内容で、全100ステージが用意されている。一見簡単そうに見えても、ひとヒネリしないと解けない問題もあり、パズルファンにはたまらない！

➡一番最初の簡単な問題。右に表示されている3つのピースを全部使って、ブロックを全部消そう

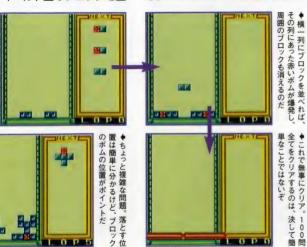
➡横一列にブロックを並べれば、その列にあった赤いボムが爆発し、周囲のブロックも消えるのだ

➡ちょっと複雑な問題。落とす位置は簡単に分かるけど、ブロックのボムの位置がポイントだ

➡これで無事にクリア。100問全てをクリアするのは、決して簡単なことではないぞ

---

GBカラー専用
## トップギア・ポケット2

ジャンル RAC
ケムコ 12月17日より発売中 価格：4200円

### 前作より大幅にパワーアップ！

『トップギア・ポケット』が、登場車種が増えただけでなく、レースシーンのスピード感を大幅にアップさせて帰ってきた！ 今回はチューニングモードや天候の概念も追加されているので、レースシーンのバリエーションが増えているぞ。さらに前作と同様、振動カートリッジを採用しているので、臨場感あふれるレースが楽しめるのだ。

➡山岳地帯や市街地など、バラエティあふれる全6コースが用意されているぞ

➡今回はコース上の起伏も再現されている。坂の多いコースは4WDの方が有利かもしれない

➡はじめに選べるマシンは非力だけど、ゲーム中のある条件を満たすと、マシンが増えていく

➡かすかに雪がチラついている。急激なハンドリングやアクセルワークは厳禁だ

第2回

全国の64DDファンに毎月最新情報をお届け!!

# 64DD通信

ロクヨンディーディー

Randnet

## 64DDニュースの林

### ネットワークサービス延期に

64DDでネットワークサービスを受けるために必要な「ランドネットディスク」の配布が2000年2月に延期されることになった。ただ「ランドネットディスク」を除いた商品は12月に配布されるので、『巨人のドシン1』や『ペイントスタジオ』はとりあえず遊べそうなので安心だ。また当初2000年1月からだった月会費の請求は2000年3月からに変更されているぞ。

ランドネットメンバーの皆様

ランドネットディスクお届け時期変更のお詫びとお知らせ

このたびはランドネットにご入会いただきまして誠にありがとうございます。

先日「申込内容確認書」にてご注文商品のお届け時期をご案内させていただいたばかりですが、そのうち、ネットワークサービス用の『ランドネットディスク』についてお届け時期を延期させていただくことを決定いたしました。

楽しみにお待ちいただいている皆様には大変ご迷惑をおかけすることになり、本当に申し訳ございません。

メンバーの皆様に充分満足していただけるものにするため、現在完成を急いでおりますが、お届けできる時期については平成12年2月になる予定です。それにともない月会費のご請求も以下のとおり変更になりますので、ご了承ください。

何卒をご理解いただき、どうかいましばらくお待ちくださいますよう、よろしくお願い申し上げます。

最後になりましたが、本件に関する皆様へのお知らせが遅れましたことを深くお詫び申し上げます。

■ランドネットディスクお届け時期
平成11年12月 ⇒ 平成12年2月
■月会費ご請求
平成12年1月〜 ⇒ 平成12年3月〜

※この件に関するお問合せ窓口
ランドネットメンバーデスク
0570−051064

株式会社ランドネットディディ
代表取締役社長 田中 [illegible]

↑12月6日に届いたこの手紙。1日サービス開始なんだから、もう少し早く案内した方がよかったと思うけど…

### 『巨人のドシン1』の次回作が判明!!

話題のソフト『巨人のドシン1』の次回作の情報を入手したのでお知らせしよう。タイトルは『巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合（仮）』で、発売は2000年の初夏あたり？とのこと。『巨人のドシン1』のディスクと交互に差し替えながら、捕らわれの身となってしまったドシンを救出するという新システム、「1/2ゲーム」。制作母体になっているのは、『巨人のドシン1』を制作したParamに代り秘密結社ドシン解放戦線（略称「ド解戦」）とのこと。ちなみに彼らが発行している1995年12月1日付けの「巨人のドシン解放戦線ニュースNo.1」にて右の声明がすでに発表されているので、紹介しておこう。なお、この声明が今作品の全てのゲーム性を示唆しているとド解戦は語っていたのだが…。

● 巨人権蹂躪の「ドシン博」を断固粉砕せよ

● ドシンを愛する同胞よ、今こそ（眠りつつ）目覚めよ！我々は諸君の戦線への参加を心から歓迎する！

● フリーヘンポ！ フリーヘンポ！ フリーヘンポ！

←このイラストの意味するものは何？謎はいつ解き明かされるのか？

なお気になる続報は『巨人のドシン1』の非公式ページ「キョジン・コム（www.kyojin.com）」にて随時発表される模様だ。

### ランドネットモニター募集!!

64DDを利用していただける、ランドネットモニターを募集することになったのでお知らせしよう。ランドネットを体験してもらい、意見を聞いたり、その様子を誌面上で紹介したりするぞ。

●募集条件 ①応募時にランドネットに申し込み済の方 ②月1回程度レポートが提出できて、取材に応じられること
●募集人数 2名
●応募締切 2000年1月20日
●応 募 先 64ドリーム編集部64DDモニター係

※希望者はランドネットの活用方法などを書いて申込んで下さい。なお謝礼としてモニター終了時（1年後）にランドネットDDよりBコース1年間相当金額30000円が支払われます。

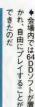
### 『巨人のドシン1』の発売記念イベント「ドシンの足音」が開催されたぞ!!

12月1日に東京・渋谷のVUENOS TOKYOで『巨人のドシン1』の発売記念イベント「巨人の足音」が開催されたのだ。会場には『巨人のドシン1』に関わった人達はもちろん、マスコミ関係者もたくさん来場していて、かなりの賑わいだったぞ。また会場内には『巨人のドシン1』のソフトはもちろん、このゲームの原点ともいえる『スーパーマリオブラザーズ』や『ポピュラス』、またオリジナルドシンTシャツなども展示されていた。イベントでは、「ドシン解放戦線（ド解戦）」のメンバーが、チラシを配りながら次回作『巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合（仮）』のパフォーマンスを披露。また『巨人のドシン1』の音楽を担当した浅野達彦さんのライブも行われ、『巨人のドシン1』のオリジナルサウンドトラック（2000年2月発売予定）の曲を演奏した。その後、パーラムのメンバー紹介や平林さんの挨拶などで楽しかったパーティーの幕をとじた。

→これが彼らが愛用する黄色いヘルメットと、当日会場で配られたチラシ

→舞台上に終結する「ド解戦」のメンバー。Paramのメンバーとはちがうのか？

←ライブ演奏を行なう浅野達彦さん。心地よいサウンドはグッドだぞ

←会場内では64DDソフトが置かれ、自由にプレイすることができたのだ

回答者 ランドネットDD広報
塚本 裕丈さん

ネットワークサービス開始の延期や、店頭での一括払い開始の準備など、今月も多忙だった塚本さん。そういえば編集部に届いたファックスの時間は深夜だったような。本当にお疲れさまでした。

## Q ランドネットディスクの配布が遅れたのはどうしてですか？

## A 実はディスクを作り直しているんです。

会員の方々へのスターターキットお届け開始直前の11月末に、ランドネットディスクに大きな問題があることが発覚したため、急きょお届けを延期させていただきました。楽しみに待っていて下さった方には大変申し訳なく思っております。ただ、いろいろ検討した結果、「ネットワークサービスは開始できないけど、先にゲームだけでも遊んでいただこう」ということで、会員の皆様へは「ランドネットディスク」を除いた形でスターターキットをお届けしております。現在、「ランドネットディスク」完成に向けて、スタッフ一同全力を尽くしておりますので、もうしばらくお待ちいただけるようよろしくお願いいたします。

## Q 先日申し込みましたが、初回の10万人の中に入っているか不安です。

## A おそらく大丈夫だと思います。

おかげさまで、たくさんの方から申し込みを頂きました。この誌面をかりてお礼申し上げます。現段階の具体的な申し込み人数は発表できませんが、10万台までもう少しありますので、おそらく大丈夫だと思いますよ。

◆大丈夫だといわれても、つい心配になっちゃうよね。興味がある人はこの申込書を手に入れて、早目に申し込もう

## Q カードも銀行引き落としも、親から反対されています。どうしたらいいですか？

## A 一部店頭での一括払い、及び引き渡しができるようになりました。

「一括払いで購入したい」という声は予想以上に多くて、急きょ一部店舗での販売を開始することにしました。販売開始は99年12月17日頃の予定ですから、64ドリームがお店に並ぶころには、もう64DDを取り扱っているお店があるはずです。どのお店で、いつ頃から取り扱いをはじめるのかということについては、まだいろいろと調整中しなければいけないことがあって、最終的に決定していません。店舗が決まりしだいお知らせしたいと思っていますので、もう少しお待ち下さい。ランドネットの申し込み書を置いてあるお店全てで一括払いの受け付けをしているわけではありませんのでご注意ください。もちろんランドネットのホームページにも一括払いを受け付けてくれるお店の一覧を掲載しますので、こちらの方もチェックしてください。料金は、Aコースを申し込まれる方だと39600円、Bコースの方だと30000円（ともに税込）になります。それぞれのコースの月会費1年分ということですね。また店舗では、「ランドネットディスク」を除くランドネットスタータキットと『巨人のドシン1』、『ペイントスタジオ』を合わせてお渡しいたします。その他のソフトについては後日こちらから送らせて頂くことになります。

## Q 64DDでファミコンソフトやスーパーファミコンのソフトが遊べますか？

## A まだなんともいえません。

現在、ランドネットDDでもこういったサービス開始に向けていろいろと検討している最中なんです。まだ具体的なことを正式にお応えすることはできませんが、いずれにしても、状況が進展しましたら改めてご報告いたします。ですからもう少しおまちください。

## 64DDイラストの殿堂

たくさんのおハガキ、本当にありがとう。みんなの64DDに対する期待の高さが伝わってくるメッセージやイラストが多くて嬉しいかぎりだ。今月は苦労のすえ64DDを申し込んだ緑川なつめさんのおハガキを紹介しよう。

◆親に土下座して頼み込んで、クレジットカード会社に入会してもらったそうだ。なんとか無事申し込めて良かったね

おはがき募集！

64DDやランドネットのサービスに関する質問、イラスト、ご意見などみなさんのおハガキを大募集いたします。楽しいおハガキをお待ちしています。

あてさき
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「64DD通信」係

# 6400新作フラッシュ! FLASH!

今月はセタの開発する3作品をまとめて紹介

# 現代大戦略 Ultimate War

アルティメット・ウォー

| | |
|---|---|
| タイトル | 現代大戦略 Ultimate War |
| 発売元 | 未定 |
| 開発元 | セタ |
| 価格 | 未定 |
| 配布開始 | 2000年春 |
| ジャンル | シミュレーション |
| プレイ人数 | 1〜4人用 |

## 新システムを導入!さらにリアルになった『大戦略』

◆最大4人までプレイに参加することができる。ということは4国戦ができるのか?

このゲームはウォーシミュレーションゲームの傑作『大戦略』シリーズの最新作だ。シリーズ物とはいっても、いままでの『大戦略』シリーズとは全く違った新しいゲームシステムが導入されている。そのため、シミュレーションゲームを始めたばかりの初心者には遊びやすく、上級者はより柔軟な戦術をたてることができるようになっている。それでは、この新システムがどんなシステムなのか、もう少し詳しく見てみよう。

◆このパトリオットミサイルなど、おなじみの現代兵器がユニット化されている

### 自由度の高い行動システム

この『現代大戦略』では、SLGには付き物だったヘックスを使っていない。そのため、移動可能な範囲なら、好きな場所に部隊を持っていくことができる。また、「OTシステム」という新しい行動システムにより、部隊に割り当てられた作戦時間(OT)内であれば、移動・攻撃など好きな組み合わせで行動することができる。

◆見てのとおり、マップ上にはヘックスがない

◆作戦時間内であれば好きに行動を決められる

### 「生産」から「増援」に

これまでの『大戦略』シリーズでは戦力を増強するために工場などでユニットを「生産」してきたが、今回は「戦力値」と「支持率」に応じて「増援」を要請することになる。

◆「戦力値」「支持率」は戦況によって変化する

### 指揮リンクと航空支援

各ユニットは首都や基地、あるいは基地の指令を中継する前線司令部などを中心とした一定の範囲(指揮範囲)内では戦闘力をフルに発揮できるが、範囲外では戦闘力が半減してしまう。また、航空部隊はプレイヤーが直接動かすのではなく「ひこうきをよぶ」コマンドで出撃させ、自動で任務を遂行させることになる。

◆航空部隊は陸上部隊とは切り離された扱いとなる

◆こうしたユニットと司令部のつながりを「指揮リンク」とよぶ

### 大迫力の戦闘シーンとユニット

『現代大戦略』では、マップやユニットの全てが3Dポリゴンで描かれ、戦闘シーンでは、実在する現代兵器がぶつかりあう様子がライブフィルム風の迫力ある映像で描かれる。それでは、そんなシーンの一部を見てもらおう。静止画像でしかお見せできないのが残念だ!

◆今も昔も、戦車は歩兵にとっては恐怖の象徴だ

◆攻撃ヘリは地上ユニットにとっては最悪の敵だ

◆揚陸艦。これから上陸作戦がはじまるのか?

◆射程内であれば離れた場所からでも攻撃できる

# 日本プロゴルフツアー64(仮)

開発を担当するセタは、ゴルフゲームの名作といわれる『栄光のセントアンドリュース』を世に送り出したメーカーだ。3Dスティックをパチンとはじくアナログ感覚の操作感は、実際のゴルフに近い感じで、非常に新鮮だった。熟成を重ねたセタのゴルフゲームが64DDに帰ってきたのだ。

| タイトル | 日本プロゴルフツアー64(仮) |
|---|---|
| 開発元 | セタ |
| 販売元 | 未定 |
| 配布開始 | 2000年春予定 |
| ジャンル | スポーツ(ゴルフ) |
| プレイ人数 | 1～4人用 |

## ゴルフの楽しさを存分に楽しもう!!

日本国内で開催されているプロゴルフツアーの熱戦を、リアルに体験できる本格的ゴルフゲームが64DDに登場する。実際のトーナメントで使われているコースを多数収録していく予定だ。すべてのコースは等高線データや植林図に基づき、フルポリゴンで地形を忠実に再現している。

↑この磨き込まれたキレイな画面がもうすぐ64DDにやってくるのだ

さらに、プレイヤーのライバルとして"実在の有名ツアープレイヤーとラウンドできる"という夢のようなプレイも実現するぞ。また、自分だけのオリジナルゴルファーを作成して育てることも可能だ。多彩なゲームモードでゴルフの醍醐味を存分に味わえるし、スポーツゲームとしてのテンポの良さと、コース攻略のシミュレーション性をも兼ね備えたゴルフゲームなのだ。どんなコースが登場するのか？とか、登場予定の有名プレイヤーの名前などは判明しだいお伝えするのでお楽しみに。

↑オリジナルキャラクターを作成して育てることもできるのだ。賞金王を目指せ!!

↑スティックを手前にひいて弾くように戻すショットの爽快感はバツグンだぞ

↑実在の有名コースを忠実に再現。時刻や天候に応じて、コース戦略を考えよう

↑芝目をよくチェックしてパッティングにのぞもう。ここは慎重にプレイ！

# 井出洋介の麻雀塾

ゴルフゲーム同様、セタが得意としているのが麻雀ゲーム。奇をてらったところがなく、初心者から上級者まで楽しめるオーソドックスな作りに仕上がってきそうだ。セタの麻雀ゲームというと脱衣麻雀が有名だけど、このソフトには脱衣モードはなさそう。ちょっぴり残念かもね。

| タイトル | 井出洋介の麻雀塾 |
|---|---|
| 開発元 | セタ |
| 販売元 | 未定 |
| 配布開始 | 未定 |
| ジャンル | テーブル(麻雀) |
| プレイ人数 | 1人用 |

## 誰でも気楽に楽しめる麻雀ソフト

やさしくわかりやすい語り口で、TVでも大活躍のプロ雀士、井出洋介名人監修による本格的麻雀ソフト。イカサマなしの本格的思考プログラムを搭載しているので、リアルな4人うち対局が楽しめるぞ。プレイヤーの相手となるのは、麻雀好き一家「村上家」の人々とその友人たち。3Dポリゴンで描かれた、個性あふれる各キャラクターは手牌や状況によって、個性豊かに語り、考え、行動するので、まさに実践さながらの駆け引きを楽しむことができるのだ。また、麻雀初心者のためには入門モードや、上級者にはうれしいプロ雀士の牌譜データも搭載しているので、学習用としても、さらには研究用としても役立ちそうだ。プレイヤーの実力、年齢、性別などを問わず、家族みんなで安心して楽しめる麻雀ソフトといえそうだ。

↑ほのぼのとした感じでなごめるね。でも勝負の世界は別だからね

↑入門モードでは井出名人が麻雀のルールや打ち方をわかりやすく解説してくれる

↑戦況に応じて変化する対局相手の会話や表情を読んで、手の内を推理しよう

↑実践さながらのリアルな4人打ち対局が存分に楽しめそうだ

↑プロ雀士の牌譜データも収録。井出名人の解説でプロの打ち筋が研究できるぞ

ワインニッヒ将軍

いよいよ待ちに待ったクリスマスがやってきました。おねだりするプレゼントはもう決まりましたか？俺っちも欲しいモノは山ほどあるけど、もうプレゼントをおねだりするトシではなくなってしまった…。99年も親衛隊を応援してくれてありがとう！2000年もよろしくね。メリクリ＆ハッピーニューイヤー！

イラスト：記村隆鶴

## イラストの特大殿堂

◆おひさしぶりの投稿はクリスマスイラスト。リンクとサリアのサンタクロースです。こんなサンタだったらいいよね

【滋賀県／杉岡ヒロユキさん】

◆渋い…。超リアルなマリオがいい感じです。かっこいいっすね、このオヤジ。「スーパーマリオ64」リアル版とかあったら…

【愛知県／サルムント雁さん】

◆今月はこのネタが大人気！ゴロンの服が赤いから、イメージにしっくりくるんだろうね。じんごろべー、じんごろべー♪っと

【岡山県／まあめいどさん】

◆キリッとりりしい「FEトラキア」のリーフ。イラストの場所は何章？だって。答えは自分で見つけよう！

【大阪府／NO.Qさん】

◆「オウガバトル64」のおねーさまだそうです。この色っぽさは、間違いなくメレディアだよね

【新潟県／こはく（アフガン）の母さん】

◆このイラストは「タクティクスオウガ」だよね？守護神とデニムを描いてくれたんだね。迫力のイラストです

【東京都／渡辺皇士さん】

◆星空を見上げるファルコンとカービィ。ほのぼのとして心温まるイラストのファンも増えてるぞ

【福岡県／くらざわかずるさん】

◆スピード感のあるリンクのイラスト。この感じだと戦闘の真っ最中って感じだよね

【山梨県／KAIさん】

◆大きな月のあるこんな情景を見ると「ゼルダ外伝」をイメージするなぁ。とても綺麗なイラストです

【千葉県／山田あこさん】

◆メールでリクエストされたという「マザー」のイラスト。冬っぽくファーのついた服と、輝く瞳が印象的

【北海道／ぺちょんさん】

◆ラブ巨人とヘイト巨人。「巨人のドシン」は、とってもいい感じのゲームだぞ。でもDDにはいろいろと…

【大阪府／どせい男さん】

# ◎次回のお題は『新年』。次々回のお題は『怒り』。

## 今月のお題『ポケモン金・銀』

◆ピチューとヌオーとオオタチが新ポケモンだね。ホワイトクリスマスに雪だるまを作るポケモン達のイラストだ

【奈良県/山村彩世理さん】

◆伝説のポケモン「ルギア」のかっこいいイラストだ! ポスターみたいなデザインだし、ルギアっぽい冷たい感じがでているよね

【埼玉県/空太さん】

◆にぎやかで楽しそうなイラストを描いてくれた藤原さんは、朝しか出ないポケモンが捕まえられないとか。なぜならその時間寝てるからだって…

【大阪府/藤原克人さん】

◆冒険の旅に出ていく主人公の後ろ姿がりりしいね。これからいろんな苦難を乗り越えていくんだね

【長野県/からさん】

◆大人っぽい主人公とライバル。10代後半っていう感じ。夢の助さん、初の「ゼル伝」以外のイラスト

【栃木県/夢之助さん】

◆右半分が空太さん作、左半分がさかざきさん作という合作イラスト。ポケモンの交換もしてるのかな?

【東京都/さかざき咲羅さん&埼玉県/空太さん】

◆一目惚れしたポケモンだって。俺は、ウパーに一目惚れしたなぁ。なんかあの感じが好きです

【神奈川県/万時優さん】

◆ピチューもいいけど、やっぱピカチュウが好きだって。ライチュウの立場っていったい…

【東京都/きさらぎ浅葱さん】

◆イラストのホウオウの目つきがみょーにいい感じです。なんかリーゼントのヤンキーみたいだ

【山形県/FALCONさん】

◆ポニータを連れているなんて、なかなか渋いなぁ。みんなはどんなポケモンを連れてるのかな?

【茨城県/健壱郎さん】

◆がんばって描いてくれたというCGイラスト。ポケモンとの仲がよさそうです。これって結構重要なポイントだぞ

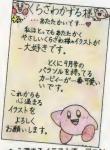
【和歌山県/小坂まり子さん】

## イラストファンレター

◆好きな人がいっぱいいて、とてもひとりにはしぼれないとか

【岐阜県/しらかわ沙利さん】

◆人を感動させるイラスト! それってすごいほめ言葉だね

【群馬県/時森こきるさん】

◆心温まるイラストで、ファンの心をわしづかみ!

【大阪府/神子あつこさん】

## イラスト10歳未満

◆好きなポケモンを描いてくれました。一番は誰かな?

【栃木県/あおりんごさん・8才】

◆「ゴールデンバナナは食べれません」だって。ドンキーなら…

【神奈川県/バイキーコングさん・9才】

◆これは「マリパ2」のイラストだね。下にいるのはマリオ?

【愛媛県/渡部春香さん・6才】

# イラストの高層雑居ビル

◆ファンレターでリクエストがあった「スターオーシャン」のイラスト。左が蒼月さん、右がきさらぎさんの描いたイラストです【愛知県／蒼月ひかるさん＆東京都／きさらぎ浅黎さん】

◆「伝説のオウガバトル」のイラストだね。「オウガ64」でも登場したデスティンが主人公なんだよな【宮城県／青賀さん】

◆フグ鍋の季節？ さすがは下関ですなぁ。う〜ん俺もフグを食いたいよぉ。イラストは「FE」のティナです【山口県／松村やゆよさん】

◆大人リンクは磐城さん、子供リンクはタチバナさんが描いてくれました【埼玉県／磐城沙織さん＆埼玉県／タチバナのえるさん】

◆楽しそうなクリスマスだけど、シークだけが寒そうにしてるのがいい感じだね【神奈川県／杉浦ユキさん】

◆「時のオカリナ」森の神殿に登場する4姉妹の生前の姿を想像して描いてくれました【東京都／フォーレスト・クィーン・サリアさん】

◆イラストの中でひとりだけクリスマスカラーじゃない人がいます。誰でしょう？ 答えはナビィです…【静岡県／きりんさん】

◆マリオは夢を運んでくれるサンタさんだね。でも、ルイージって、赤い服を着るとルイージじゃないみたいだね【埼玉県／松本郁子さん】

◆ゲームショップで、ディスクシステムと「ゼルダ」を見つけたけど、高かったそうです

【石川県／モナミさん】

◆「オウガ64」のお似合いの2人。この2人は結ばれたのでしょうか…？【兵庫県／鷹沢あるなさん】

◆窓からのぞいている2人がいい感じ。ルイージはやっぱりトナカイ…【千葉県／えのっちんぐさん】

◆「マリオPRG」のイラスト。早く「2」が出ればいいのにね【神奈川県／小夏みなみさん】

◆GBの「ふしぎな木の実」は、カプコンの岡本さんが関わってるんだよね【福井県／栗本たくみさん】

◆「バイオ2」レオンの隠しコスチュームが公開されたけど、クレアだってあるぞ【大阪府／姫松さん】

◆デフォルメ具合がすごくいい感じ。とくにスリッピーが絶妙だよね【神奈川県／グエー子さん】

◆ゼルダのイラストが入っている「ピクロスNP」。あと一ヶ所ってどこかな？【東京都／藤峰さくろさん】

◆ナイスなアイデアです。年末らしくていいよね。ところで左の人は誰だ？【千葉県／キハ82さん】

◆「ポケモンカードGB」は面白いよね。対戦も熱いし。俺はオススメだな【愛知県／めっきーさん】

◆「スターツインズ」はかなりやりがいのあるソフトだぞ！【千葉県／赤いスイス製さん】

◆GBC版『スーパーマリオDX』をイメージして描いてくれました【栃木県／紅季秋夜さん】

◆植えた種の芽が出てくるのを見つめるリンク。早く芽がでないかな〜【神奈川県／吹雪みなさん】

◆「マザー」のCMの時は3歳だったので覚えてないとか。俺もトシをとったのう…【北海道／かきごさん】

◆「タクティクスオウガ」をやり直しているというキムモさん。イラストはウィッチだよ【広島県／キムモさん】

◆「ドラキュラ黙示録外伝」の魔女、アクトリーセ。かわいい感じだね【京都府／藤村ミキさん】

◆今後のナムコは「ナムコミュージアム64」と「リッジレーサー64」。アメリカだけど…【山形県／まめっちさん】

◆幻想的な雰囲気を出してくれた作品。世界観がとてもグー【東京都／ベトナム定食通信さん】

◆どことなく『ドラクエ』っぽい世界を感じるのは気のせい？【秋田県／やまだともなおさん】

◆「オウガ64」でマグナスに感情移入しすぎてつらくなっちゃったそうです【栃木県／初志若葉さん】

◆あまりの忙しさで「トラキア」をプレイできない…。もう終わったかな？【埼玉県／小春れみさん】

◆リンクが持っているのはヨッシーのぬいぐるみだって。プレゼントなんだね【神奈川県／雫さん】

◆イラストのタイトルは「Happy! もも色娘」だって。ピーチは桃色だね【岡山県／弥生三月さん】

◆「FEトラキア」の中でも、2を争うほど好きなキャラだそうです【神奈川県／李遠ときやさん】

◆毎月ボロボロになるまで（なっても）読んでくれているそうです。ありがとう！【宮城県／爽樹さん】

# 4コマの長屋

【静岡県／璃野りぐらさん】

◆マチュアったらこんなに惚れっぽかったんですか…。これならマチュア対策で、敵ソルジャーは全員ビジュアル系にすればいいかもね

【東京都／甘納豆D・Xさん】

◆ルイージはハゲだった？それとも、帽子とともに髪の毛が抜けてしまったのか!? 兄が空を飛んでいる姿をみて、きっとやってみたかったんだろうね

【?／イラストの裏に名前書いてねさん】

◆英和辞典で、キャラの名前を調べたんだね。そんな意味があったなんて知らなかったなぁ。しかし、あの高貴な感じでクールなイメージのデボネアが「スマートで愛想がいい」だったなんて…

【千葉県／丸男さん】

◆身体を暖めるにはおしくらまんじゅうが一番！っていうか、むさいです。くさいです。でも、もしかして最近の子供は知らない遊びなのかも知れないのう。さすがにもうやらないけどね…

# キレてるかたたち

◆くさい！史上最大！くだらなさも1億倍だ。この余白の取り方はただ者ではない証拠ヌル

【兵庫県／1班班員さん】

◆っていうかプラスするな。いや、しろ！あえてしろ！それでこそ男の中の男、キングオブハイラルじゃ

【熊本県／リンクの父おや!!さん】

◆かっこよく描こうとしたのにオカマっぽくなってしまったとか。っていうか、間違いなくオカマです

【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆偉大なスーパースター、マリオさんのプライベートなサービスショット。色っぽいね

【大阪府／こぢおさん】

# 今月の階級特進者

**士官学校卒業検定中**
滋賀県／杉岡ヒロユキさん
岡山県／まあめいどさん
大阪府／NO.Qさん
福岡県／くらざわかずるさん
北海道／ぺちょんさん
奈良県／山村彩世理さん

**士官学校3年進級**
大阪府／藤原克人さん

**士官学校2年進級**
愛知県／サルメンカンジャさん

**特務曹長昇格**
愛知県／サルムント雁さん
東京都／きさらぎ浅葱さん
愛知県／蒼月ひかるさん
神奈川県／杉浦ユキさん

**特務曹長昇格候補**
埼玉県／松本郁子さん
千葉県／丸男さん

**曹長昇格**
長野県／からさん
埼玉県／磐城沙織さん
岡山県／弥生三月さん

**曹長昇格候補**
千葉県／山田あこさん
宮城県／青賀さん

**軍曹昇格候補**
大阪府／どせい男さん
神奈川県／万時優さん

**伍長昇格**
東京都／渡辺皇士さん

**伍長昇格候補**
兵庫県／鷹沢あるなさん
愛知県／めっきーさん
宮城県／爽樹さん

**上等兵昇格**
栃木県／夢之助さん
山形県／FALCONさん

**上等兵昇格候補**
茨城県／健壱郎さん
静岡県／きりんさん
栃木県／紅季秋夜さん

**1等兵昇格候補**
大阪府／姫松さん
千葉県／えのっちんぐさん

**2等兵昇格**
神奈川県／小夏みなみさん
広島県／キムモさん
神奈川県／李遠ときやさん

**2等兵昇格候補**
東京都／さかざき咲羅さん
和歌山県／小坂まり子さん
京都府／藤村ミヤさん

**正隊員昇格**
新潟県／こはく（アフガン）の母さん
山口県／松村やゆよさん
石川県／モナミさん
東京都／フォーレスト・クィーン・サリアさん
福井県／栗本たくみさん
東京都／藤峰ざくろさん
山形県／まめっちさん

**準隊員入隊**
初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

## イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は月末必着です。

**あて先**
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

# 今月もスマブラお役立ち豆知識&なつかしドリテクだ！

## N64 中夢 チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース 編集部/ドリテク隊

### Hレーザーをゲットしよう！

AAクラスのチョロQグランプリで、3つあるカップのどれかをプレイし、総合ポイントで3位以内に入賞すると、隠し特殊攻撃アイテム「Hレーザー」をゲットできるぞ！ただし、1つのカップで1つの賞品しかゲットできないから、Hレーザーと隠し車体をゲットするためには、AAクラスの全カップで3位入賞が必要だ。

◆がんばって3位以内を目指すのだ

◆そうすれば、この画面でゲットできるようになる

## N64 中夢 チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース 編集部/ドリテク隊

### 隠しボディーもゲットだ！

左で紹介したHレーザーと同じ条件、つまりAAクラスの3つあるカップのどれかで3位以内に入賞すると、チョロQ29号・30号をゲットすることができるぞ！Hレーザー・チョロQ29号・チョロQ30号のすべてをゲットするためには、AAクラスの全カップで3位以内でレースを終える必要があるのだ。

## N64 いねむり スターツインズ 大分県/ナガシーマさん

### 弾薬&コイン無限！？

ジュノのステージ3、トーフレット星のゾーン2。フロイドを救出する場所にある、ある建物は、中に飛び込める煙突がついている。中に入るとコインや弾薬がたくさんあるけど、なんとこのコインや弾薬は取ってしまっても外に出て入り直せばまた出現しているのだ！短時間で稼げる、お得スポットかな？

◆とにかくこれで、弾薬もコインも大丈夫

◆この煙突の中へ飛び込んでみよう

## N64 いねむり スーパーロボット大戦64 広島県/北野健治さん

### 味方を倒してレベルアップ！

どーしてもどーしても経験値や資金が欲しいという方、マップ兵器で味方中立ユニット（黄色で表示されているユニット）を攻撃してみましょう。撃破すれば経験値も資金も、もらえます。っていうか、たいていの黄色ユニットはシナリオ上の役割があるから倒しちゃダメだって！

◆どーしてもお金が欲しいっていうんだったら…

◆でも、シナリオに影響がでちゃうかもよ

## スーパーでんこうせっか！

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 愛知県/米山拓郎さん

「ねむる」を使っているプリンを横切るような位置でピカチュウの「でんこうせっか」を使ってみよう！アッと言うまに、ピカチュウが普通の倍ぐらいの距離を移動するぞ！ピカチュウが移動した後、ねむり状態になっているのはご愛敬。地面に着いたままの状態ですり抜けるのがポイントだ。

◆プリンが歌い始めると同時にでんこうせっかだ

◆すると、こんなにすり抜けて、しかもねむり

## アビスのショートカット

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 愛知県/米山拓郎さん

強力な攻撃力を持っているけど、空振りすると着地したときのスキが大きく、投げられたり攻撃されたりしてリスクも大きい空中下攻撃。着地のスキをキャンセルするには、受け身と同じタイミングでZトリガーを押そう！スキのない空中下攻撃ができるようになるぞ。

◆空中下攻撃を狙うのはリスクが高いのだが

◆タイミング良くZトリガーを押せば大丈夫だ

## すぐに戦闘態勢復帰！

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 埼玉県/大竹優樹さん

敵に飛ばされたり、2段ジャンプを使ってステージに戻ろうとすると、ステージのはしっこにぶら下がる体勢になることがある。普通にはい上がろうとするとゆっくりした動作になってしまうので危険だけど、Zトリガーを押せば素早く登って戦闘態勢を整えることができるぞ。

◆敵にぶっとばされてはしっこにいったら…

◆素早く登って戦闘に復帰できるのだ

## カービィフラッシュで高得点

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 三重県/ピカチさん

1人プレイモードでゲームを進めていくと、カービィ軍団との対戦ステージがある。ステージ開始後、登場するカービィを出てきた順番通りに倒すと、ステージクリア後のボーナス画面で「カービィフラッシュ」というボーナスをもらえるぞ！スコアアタックには欠かせないよね。

◆カービィのステージでは出た順番に倒そう

◆するとクリア後のボーナスにカービィフラッシュが

## 空中多段技をかわせ

N64 いねむり 大乱闘スマッシュブラザーズ 京都府/リンク使い

カービィやマリオの空中下攻撃は、連続ヒットすると30%近いダメージを受けてしまうし、着地後もそのまま連続攻撃に持ち込まれやすいやっかいな技。これをくらってしまったときは3Dスティックを倒しながらZトリガーを連打しよう。受け身を取ってダメージを軽くできるぞ。

◆いや～な連続攻撃に持ち込まれる前に…

◆連打で受け身をとっておくようにすること

## 歩かなくてもポケモンと遭遇

GB いねむり ポケットモンスター金・銀 茨城県・サテラーさん

草むらのようなポケモンの出現する場所で、十字キーを軽く押す方向転換をしてみよう。なんとその場を動かずにポケモンと遭遇できるぞ。自分のポケモンが毒を受けてるときや、虫捕り大会なんかではなかなか使えるテクニックだ。もちろん、なみのり中やダンジョンの中でも使える。

◆十字キーを左右に押すだけで歩かなくてもOK

◆これなら動かずにポケモンと遭遇できるのだ

はみテクの殿堂

「スターツインズ」のスタート直後にいる緑色の彼はいくら攻撃しても死なないんだけど、とっても怒り出すんだよね～。ちょっとおもしろいからやってみてね。

# 別冊N64オールソフトカタログ記念!! 旧作ソフトのドリテク特集パート2

今月も好評に引き続き旧作ソフトのドリテクをどどんと紹介するぞ。人気の「ゴールデンアイ」は今月も大紹介だ

N64

## スターフォックス64
## エクストラモード、オマケなど色々!!

### エクストラモード出現

| ステージ | HIT数 |
|---|---|
| コーネリア | 150 |
| メテオ | 200 |
| フィチナ | 150 |
| セクターX | 150 |
| タイタニア | 150 |
| マクベス | 150 |
| カタリナ | 150 |
| ソーラ | 100 |
| ボルス | 150 |
| セクターY | 150 |
| アクアス | 150 |
| ゾネス | 250 |
| セクターZ | 100 |
| エリア6 | 300 |
| ベノム | 200 |

メインゲームの全てのステージで勲章を取る(左の表のHIT数を越え、仲間が全員いる状態で作戦完了)とエキストラモードが出現。敵数も多くなり、自分へのダメージも大きいハードな戦いが楽しめるようになるのだ。

↑メインゲームの所でスティックを横に倒すと出現

### ランドマスターVSパイロット

メインゲームでエクストラモードを出現させるとランドマスターが、エクストラモードのベノム2で勲章を取ればパイロットが、それぞれVSモードで選択できるようになる。パイロットVSアーウインやパイロットVS戦車など、妙なバトルもできるぞ。

↑パイロットは、Rで前進、Zでジャンプだ

↑ショットはアイテムでパワーアップできる

### エクストラサウンドモード

メインゲームでエクストラがプレイできるようになったあとで、サウンドのところでスティックを左右に倒すと、エクストラサウンドが登場するのだ。

↑かっこいいBGMを聴くことができるのだ

### アンドルフから爆風

ラスボスのアンドルフが大きく息を吸い込むときにタイミング良くスマートボムを撃ち込んでみよう。ウマくいくと耳から爆風を吐き出すのだ。

↑ほら、こんな感じになるんだ

### グレートフォックスで完全回復

メインゲームのセクターYでアーウィンがダメージを受けたら、グレートフォックス後部にあるハッチに飛び込んでみよう。アーウインが回復するぞ。

↑壊れたウイングも直っているのだ

### オール勲章のタイトル

メインゲームのエクストラモードの全てのステージで勲章を手にすると、メインタイトルの画面がこんな風に変化するんだ。友達に自慢できるね。

↑こんなかっこいい画面にチェンジ

### みんなで楽しく

VSモードをパイロットでゲームを始め、ゲーム中に、Rトリガーで走りながらZトリガーでタイミング良くジャンプすると…。ほらこの通り。

↑肩車ができるのでした

### フォックスたちの首が

タイトル画面の時に3Dスティックを動かすと、タイトルの64の文字が動くんだけど、その時に一緒にフォックスたちの首も動いているのでした。

↑小ネタだけどけっこう、笑えるのでした

トレーニングのオールレンジモードで敵機を100機撃墜すると、今度はウルフェン型の敵機が登場するんだ。スターウルフ戦のイメージトレーニングにいいかも。

N64 旧作復刻

ブラストドーザー

## すごいのから細かいのまで大紹介

### オールプラチナ達成で

地球上のすべてのステージでゴールドメダルを手にし、6人の博士を助け出すと宇宙のステージが。その宇宙でもゴールドメダルを獲得すると、タイムアタックモードがスタート。タイムアタックモードでゴールドメダルをゲットすると、プラチナメダルモードが始まる。プラチナメダルも全て集めると…、最終ランク「まいりました」をもらうことができる。ただ、ここまでやるのは、本当に大変。編集部でもゲーマー、アンドレを筆頭に、ケイ少佐、マッシー、シゲオ星人の総動員でクリアしたのだった。

### 落っこちたって大丈夫

エコー谷の通信ベースがある大きな柱の上にJボムでのぼり、乗り物から降りて飛び降りることができる。でもJボムには戻れないぞ。

### ゲームデータの消去方法

コントローラにコントローラパックを差し込まない状態でスタートボタンを押しながら電源を入れるとカセットデータの消去ができる。

N64 旧作復刻

ゴールデンアイ007

## 好評につき、引き続いて今月も!!

### 戦車の弾を撃つボンド

ステージ12「市街地」で戦車に乗り込む。武器選択のAボタンを押して、戦車の大砲を選択した瞬間にBボタンで戦車を降りよう。成功すると、戦車に乗っていないのにでっかい弾を選択しているのだ。通常の状態でこのドリテクをすると弾丸が0なので撃つことはできないが、お楽しみモードの弾無制限にしておけば撃てるのだ。

↑選択武器が戦車の大砲に変わる瞬間にBボタンで戦車を降りる

↑お楽しみモードの弾無制限をONにしておけば撃つこともできるのだ

### 3人同じキャラで対戦

4人対戦でキャラクターを選択。プレイ人数を3人にして、プレイヤー3は、プレイヤー4が選択したキャラを選択。プレイ人数を2人にして、プレイヤー2も同じキャラを選択。そのあとで、プレイ人数を4人にしてゲームを開始すればよい。でもどれがだれのキャラだかわかんないや。

↑どのキャラを同じにしようかな

↑シナリオの3対1などにもよしなのだ

### はしごでドビューーン

ステージ1 ダムなど、はしごのあるステージを選択。はしごに登っている途中に撃たれて死ぬと、リプレイで、はしごの途中で撃たれたボンドが、なぜかはしごの上までドビューーンと飛んでいくのだ。これが見ているだけでメッチャ面白い。ぜひ試して大笑いしてちょうだい。

↑力無く倒れるボンドだが…

↑ひえ～飛んだ!!

## 大募集!ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

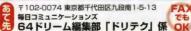
**ドリテク技ランク**

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

**はがきの書き方**

❶ポケモン金銀
❷新モンスターボール！
ガン鉄にポケモンボールを作ってもらうときに、ボングリを渡すよね。そのときに、黄金のぼんぐりを渡しながら、十字キーの斜め右上を押し続けよう。すると、簡単にヌルモンスターがゲットできるヌルボールを作ってくれるぞ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
任天 京（62） P.N.生き物
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂

「バースト2」のコマンド技は、タイトル画面で、タイトルコールが終わってから入力しよう。また、クラブ選択は、クラブセレクト画面でLかRを押して「オリジナル」の中から選択できるぞ。

いよいよ1999年も終わりです。2000年の任天堂は、ゲーム業界は、そして64ドリームはどうなるのか? 何はともあれ、今年もメーカーさんと読者のみなさんにはお世話になりました。来年もひとつよろしく頼んまっせ!!

| | | | |
|---|---|---|---|
| RPG | ロールプレイング | SHT | シューティング |
| ACT | アクション | SPT | スポーツ |
| 格闘ACT | 格闘アクション | TAB | テーブル |
| ADV | アドベンチャー | RAC | レース |
| SLG | シミュレーション | ETC | その他 |
| PUZ | パズル | GBP | ゲームボーイパック対応 |

## 2000年にはカタログタイトルが増えるといいな

### MOTHER3 豚王の最期

RPG

任天堂 2000年5月

残念ながら1999年いっぱいは新情報はなかった『MOTHER3』。スタッフのみなさんは一生懸命作ってくれてると思うんだけど、とにかく新情報が早くみたいよ～。来年こそはドカンと紹介したいので、がんばって下さい。

### スーパーマリオRPG2(仮)

RPG

任天堂 2000年

今回は待ちに待った新情報が公開!! し・か・もやっぱりさらわれちゃうんだピーチ姫。なんつーかピーチ姫がさらわれてくれないとマリオ同様、気分も盛り上がらないってとこだよね。え?! ちょっと変だって。そうかも。

### 64風来のシレン（仮）

RPG

チュンソフト 未定

発売がちょ～待たれる人気のシリーズ。まだまだ正式発表はないものの、読者人気もうなぎのぼり!! GB版も制作中ってことなので、来年は64&GBで『シレン』が楽しめちゃいそうだね。う～ん、待ち遠しいよお～。

※画面はSFC版です

### ロボットポンコッツ64 ～七つの海のカラメル～

RPG GBP

ハドソン 99年12月24日

GB版でおなじみの、ロボット育成RPGがとうとう64版で登場。いろんなロボポンを仲間にしながら7つの海を旅して、なんでも願いをかなえてくれる「カラメラ」を集めよう！ きみは7つのカラメラを手にできるか？

### 星のカービィ64

ACT

任天堂 2000年3月

敵をすいこんで能力をコピーしちゃうカービィ。今回は2つの能力を同時にコピーすることができるんだって。その名もミックス。この能力ミックスの組み合わせを考えていくだけで楽しくなっちゃいそうだね。

### コンカーズクエスト(仮)

ACT

任天堂 未定

『ディディーコングレーシング』に登場した、リスのコンカーが主役の3Dアクションゲーム。開発が遅れているため、いまだ発売の見通しは立っていない。海外では、コンカーが主役のGB用ゲームも発売されているのだが。

※画面は海外版です

### ゼルダの伝説外伝(仮)

ACT

任天堂 2000年3月

今月号の本誌ページの紹介を見ても、リンクというよりゴロンリンクとかデクナッツリンクの姿が多くて、リンク様のりりしいお顔を見れないわ。という女性ファンから嘆きの声が聞こえてきそうですな。でもこれはこれでアリ。

### NEW ガントレット(仮)

ACT

エポック社 2000年3月

80年代、アメリカのゲーセンを席巻したアクションRPGのリメイク版、『ガントレットレジェンド』がN64で日本上陸！ファンタジー世界での協力アクションを楽しもう！メモリー拡張パックがあれば4人同時プレイOK！

### 悪魔城ドラキュラ黙示録外伝 ～レジェンド オブ コーネル～

ACT

コナミ 99年12月25日

発売が1週間ほど延びてしまったが、まさにドンピシャクリスマス。聖なる夜に神々しいほどの伯爵と戦えるだなんて、ちょっと燃えるよね。部屋の明かりを蝋燭に変えれば雰囲気増大!! ワキワキクリスマスよりいいはずだ。

## ちゃんばらファイター
格闘ACT

ボトムアップ　2000年3月

今月の新着情報はナシ。コミカルな世界観と新感覚のアクション性がオモシロい格闘ゲームなんだけど、どうも発売まではもうしばらくかかるのかな？あやつり人形たちのオモシロ格闘アクションは、今しばらくお待ちください。

## バイオハザード2
ADV

カプコン　2000年1月28日

やっと発売日が決定！内容はPS、DC版の同名タイトルと同じだが、N64版だけは「EXファイル」という新要素が加わり、初めてプレイする人はもちろん、ディープなシリーズファンも、より深く楽しめるように作られている。

## 64ウォーズ
SLG　GBP

ハドソン　2000年春

うちでは64ウォーズ、外ではGBウォーズ2というぐあいにGBとリンクで遊べるシミュレーションウォーゲーム。レッド軍かホワイト軍の指揮官となって、現用兵器をモデルにしたユニットを指揮し、敵国の首都を占領しよう。

## フライトシミュレーター(仮)
SLG

ビデオシステム　99年

海外で発表されている『Harrier 2001』ではないかと予想されている。『パイロットウィングス64』を開発したパラダイム社が制作を手がけている、戦闘機のフライトシミュレーションゲームだ。ただし、開発は遅れ気味?

※画面は『ハリヤー2001』です

## スーパーブラックバス64
SLG

スターフィッシュ　2000年2月中旬

本格派のブラックバス釣りゲーム。アスキー製の「つりコン」に対応予定なので、リアルなルアーアクションが楽しめるぞ。湖にはバスが棲んでいるポイントが何カ所かあるので、バスの習性を理解してポイントを選んでみよう。

## パネルでポン64(仮)
PUZ

任天堂　未定

同じ柄のパネルをタテか横にそろえたり連鎖させて消すパズル。SFC版はおとめチックなかわいいキャラとファンタージーな世界が女の子に特に好評だったね。N64版の情報はまだお預けだけど、4人対戦ができるといいよね。

※画面はSFC版です

## 忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー
PUZ

カルチャーブレーン　2000年4月

NHKで放送中の人気アニメ「忍たま乱太郎」がパズルゲームになってN64に登場だ！シンプルで楽しい4種類のパズルゲームが入ってとってもお得なこの1本、忍たまファンなら見のがせないかも、ヘムヘムヘム…。

※画面はSFC版です

## パーフェクトダーク(仮)
SHT　GBP

任天堂　2000年

プレイヤー視点のガンシューティングアドベンチャー。『ゴールデンアイ』のシステムを踏襲し、さらに洗練したのがこの作品だ。期待の高い作品だが、開発は遅れている模様。海外の状況を見ても、5月以降が予想される。

## 大刀～ダイカタナ～
SHT

ケムコ　2000年春予定

今月の新着情報は特になし。ハードSFな世界で伝説の「大刀（ダイカタナ）」を巡って繰り広げられる3Dアクションシューティングゲームなのだ！PC版では通信対戦もできるみたいだけど、N64版なら4人対戦だよね！

## VIEW POINT 2064
SHT

サミー　2000年春

今月は新情報はありません。というか、雲行きが怪しくなってきた感じです。もしかすると来月にはお会いできないような気持ちなのですが……。64では久々の3Dシューティングだったので期待していたのですが……。

## 糸井重里のバス釣りNo.1 決定版!
SPT

任天堂　2000年4月

自然。何でゲームしてて自然を感じちゃうんだろうっていうくらい自然。バスとの戦いは推理でもあると思わせるこのゲームは、自称バス釣りマニアにぜひ試してもらいたい。「つりコン64」にも完全対応なので期待大ですな。

## バーチャルプロレス2 ～王道継承～
SPT

アスミック・エースエンタテインメント　2000年1月28日

実名で登場する全日本プロレスの選手たちをはじめ、100人以上の多彩なプロレスラーが登場するリアル志向のゲーム。エディットモードでは外見のほかに持ち技や思考パターンまで設定し、思い通りのレスラーが作れるぞ。

**はみだしクン**
待ちに待った「パワプロ」最新作がついに登場。その名も「実況パワフルプロ野球2000（仮）」だ。今月は画面が間に合わなかったけど、来月紹介するのでお楽しみに。

はみだしクン
任天堂のソフトタイトルは早くても春頃になりそう。2000年1月と2月は、ちょっと寂しい季節になりそうだ。早く春にな〜れ

## ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン　未定

1999年の野球シーズンもすっかり終わり、話題は来年のストーブリーグですが、このタイトルもなかなか新情報が出てこなくて野球ゲームファンとしては、ちょっと残念です。2000年にはぜひ楽しみたいですね。

## ゴエモンもののけ双六

TAB

コナミ　99年12月25日

カードゲームと双六ゲームの合体した戦略的ボードゲーム。といってもキャラクターはあのゴエモンたちなので、ほんわかとして楽しめますよ。でもやっぱり対戦となると手加減無用のバトルになっちゃうのでしょうか。

## エキサイトバイク64(仮)

RAC

任天堂　2000年

編集部のあのもっちーが、このゲームの練習の為にバイクを購入。編集部の便利なバイク便として活躍しています。そんなもっちーには残念ですが、今月も新情報はありません。来年までバイクを洗って待ちましょう。

## スリッ駆ラジッ駆

RAC

任天堂　未定

発売が未定になったまま止まってしまったこのタイトル。ラジコン感覚でレースできるのが楽しかったので、なんとか早く発売してもらいたいのですが……。それにしてもタイトルのラジッ駆ってどういう意味なんやろ。

## トップギア・ラリー2

RAC

ケムコ　2000年2月上旬

スバル、ミツビシ、トヨタの実在ラリーマシンを操ってトップを狙え！もうゲーム自体はほぼ完成、日本語版へのカスタマイズの最終調整をしている段階なのだ。ランダム生成されるコースに挑むまで、あとちょっと待とうぜ！

## トップギア・ハイパーバイク

RAC

ケムコ　2000年2月

オンロード・オフロードの両方で最速ライダーを目指せ！今月到着の新情報、トラックエディタにはメモリー拡張パックが必須。同梱ソフトを買って準備しとくのも得策かも？自分で創ったオリジナルコースでタイムアタックだ！

## レブ・リミット

RAC

セタ　未定

ランドネットDDの資料に基づいて、先月号で「64DDでの発売が正式決定」と書きましたが、正しくはロムカセットでの発売です。お詫びして訂正いたします。今月も特に新情報はないが、発売に向けて開発が進んでるとのこと。

## チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース

RAC　GBP

タカラ　1999年12月24日

おなじみのチョロQたちが、ミサイルや大砲でドつきあったり、コース上を転げ回ったりと、楽しい動きで熱いレースを繰り広げてくれる。レースに勝てば、パーツを奪って自分のマシンをさらに強化することもできるんだ。

## 動物番長(仮)

ETC

開発／サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)　未定

「人間失格」「動物合格」「恋愛SLG」がキーワード。何だか予想もつかないすげー作品になりそう。『ジャングルパーク』制作の松本弦人氏と『ウンジャマラミー』のシナリオ担当の伊藤ガビン氏など、開発陣も豪華だぞ。

## 64DD ソフトカタログ

64DD SOFT CATALOG

ランドネットDDのネットサービスが延期ということで、かなりショックがでかいんですが……。がんばってください。本当に!!

## ゼルダの伝説DD(仮)

ACT

開発／任天堂　未定

『外伝』は『時のオカリナ』と似ているようで違うパラレルワールド。DD版は64版につなぐとダンジョンなどがガラリと変わる?さらなるパラレルワールドの登場か!?前作スタッフの約半数が制作中なのでもう少し待ってね。

※画面は『時のオカリナ』です

## シムシティー64

SLG

開発／HAL研　2000年2月

早く市長になりたいです。だって、あのシュワちゃんもオーストラリアの大統領選挙に意欲を見せてるっていうじゃありませんか。それはさておき、操作感もとってもスムーズなこのソフトで早く遊びたいですな〜。

## キャベツ(仮)
SLG

開発／HAL研　未定

シナリオは糸井重里氏、システム部分は某有名育てゲーを作った人が担当。この某氏は「遺伝的アルゴリズム」「突然変異」といった新しい要素を新作にどんどん盛り込んでいるのだ。鮮烈な新情報待ってます、よろしく。

※画面はホームページサイトです

## 現代大戦略 Ultimate War
SLG

開発／セタ　2000年春予定

ウォーSLGの定番『大戦略』シリーズがDDに登場。部隊ごとの行動時間を消費して戦闘や移動を行う「OTシステム」など、新しいシステムが採用され、現代戦をリアルに再現している。君は敵の侵攻をくい止められるか？

## ウォール街(仮)
SLG

開発／？　未定

株価が上がったり下がったりで思いっきり毎日をドキドキ生きてみたい。でも本当のお金なんてないや。という人はこのソフトで億単位のお金を動かしてストレスを発散させるのはどうでしょうか？ 株ってギャンブル!!

## 日本プロゴルフツアー64(仮)
SPT

開発／セタ　2000年春予定

ゴルフゲームでは定評のあるセタの開発だけに、ゲームとしての基本的な作り込みは全く心配していない。通信対応となって、どんな新しい遊びの提案がされるのかがこのゲームの大きなポイント。とにかく早く遊んでみたい。

## 井出洋介の麻雀塾
TAB

開発／セタ　未定

業務用でも実績のあるセタの麻雀ゲーム。有名な井出名人が登場するだけに、中途ハンパな出来でないことはたしかだ。こちらも通信を意識した仕様を新たに盛り込んでいくとのことで発売が遅れたが、やはり春頃では?

## 将棋(仮)
TAB

開発／？　未定

森田将棋や金沢将棋など将棋ゲームでは毎コミとはよきライバルとも言えるセタ。DD版の将棋ゲームも実力も持って登場することになりそうだ。書き込み容量の多いDDを使うだけに、いろんなデータの保存に便利かも。

## エフゼロエックス エクスパンションキット(仮)
RAC

開発／任天堂　2000年4月

64DDのスケジュールの変更は、ソフト配布には影響するのかな？ともかく、自分でコースを作る楽しさはやってみないとわからない！読者の皆さんにも早く体験してほしいものです。もちろん、DDオリジナルコースもね。

## マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
ETC

開発／任天堂　2000年4月

さすがにポリゴンという言葉はかなり浸透してきたみたい。でもそんなポリゴンを自分の手で動かすには、まだまだ高価なパソコンソフトが必要。でもこのソフトなら全然手軽にポリゴンで遊べちゃう。いい時代ですな〜。

## マリオアーティスト タレントスタジオ
ETC GBP

開発／任天堂　2000年2月

はぁ〜。このソフトが楽しみで64DDを予約したようなもんなんですが、来年とは、ちょっとへこみます。でもそれでも余りあるオモシロさとインパクトは他の追随を許しません。来年はガッハガッハと爆笑プレイが可です。

## サウンドメーカー(仮)
ETC

開発／？　未定

現在分かっているのは小室哲哉的氏が制作に関わっていて、『マリオアーティスト』とは別ラインで制作中の音楽作成ソフトだというコト。『マリオアーティスト』3作品は互いにデータのやりとり可能だけど、この作品も?!

## DT DD版(仮)
ETC

開発／ゲームスタジオ(マリーガルプロジェクト)　未定

カードゲームでありながらストーリーやRPG的な要素が加わり、初級〜上級へとカードの性質が段階的に性質が変わっていく。64DDだから、数万枚のカード所持も可能。あの『ゼビウス』制作の遠藤雅伸氏がおくる期待作だ。

## 2000年への N64ゲームへの期待。

年末が過ぎると、ゲームタイトルがガッと減ってしまうので寂しくなるけど、2000年もきっと良質なソフトがたくさん登場してくれるに違いない!! はず……。特に『カービィ』や『マリオ』の活躍が見られそうなのでファンにはうれしいよね。

## はみだしワン

64DDのネットサービス延期はまさに寝耳に水。楽しみにしていただけに残念。アナウンスの遅さもユーザーには気になるところ。今後は早い対応でお願いしますね。

カプコンファンクラブ

はみだしカプコン

# CAPCOM Fan Club

前回の99年9月号で、「N64オリジナルの『バイオハザード』を出してくれ〜」と読者ハガキを携えてカプコンへと陳情へいった。が、その後なんの音沙汰もない…。と、いうわけで、再び読者の皆さんから頂いたハガキを持って、カプコンへ乱入したぞ！

◆注1　波動拳　おなじみ『ストII』のリュウ、ケンが出す必殺技

◆注2　昇竜拳　低い体勢から繰り出す強力なアッパー攻撃。対空にも便利

ジルは言った。「おまんらゆるさんぜよ」と。いや、そんなことは誰も言っていない。とにもかくにも、このままでは終わらない。終わってはいけない…。「次号ではとんでもないことが起こるような気がする今日この頃です」と、クレアが言っていた。いや、言っていないと思う。

## プレゼント

**ゲームボーイカラー専用ソフト『テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち』**

◆店頭用非売品ポスターとセットで5名様にプレゼント

と、いうわけで、今月ゲットしたプレゼントはこちらです。欲しい人は、アンケートハガキの希望プレゼントの欄に100番「カプコン」と書いて応募して下さい。

カプコンゲームのイラスト、思い入れ、移植希望作品などに関するおはがきを募集中。【あて先】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「カプコンファンクラブ」係まで

# 64ドリーム恒例企画第6弾！

# ドンキーのテレカ全員サービス！

やってきましたテレカの季節！ こたつに入ってみかんを食べながら、レアなテレカを眺めるのも一興ってわけで、今月もやります、オリジナルテレカの全員プレゼント。デザインはもちろん、1999年の年末を飾る超大作『ドンキーコング64』！ この機会を逃したら一生手に入らないかも!? というわけで、読者のみなさん、ふるってご応募ください！

**応募の方法**

①テレカ1枚を申し込む場合は、800円分の未使用切手を用意しよう(テレカの代金および送料)。
②下の申し込み用紙を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③80円切手とあて先を貼った封筒に①と②をまとめて入れ、下記のあて先まで送るのだ。

**応募の注意**

●1人何枚でもご応募できます。ただし、あて先に希望枚数を明記し、代金も枚数分の切手をお入れください。
例）3枚のテレカを申し込まれる場合…2400円分の切手
また、応募券も必ず同封してください(コピー不可)。
●切手が多めに入っていても差額は返却できません。
また、800円に満たない場合は応募を無効とします。
●発送は2月下旬を予定しています。

**あて先**

↓切り取って応募用封筒に貼るのだ

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
「ドンキーのテレカ」係
ドンキーのテレカを（　　　　）枚申し込みます

↑必ず記入してください

**応募券**

↓この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう！

**ドンキーのテレカ 全員サービス応募券**

住所 〒

名前　　　　　　　　様

電話

ドンキーのテレカを（　　）枚×800円分
（　　　　　　）円分の切手で申し込みます

ザ・ロクヨン ドリーム
# 読者プレゼント

クリスマスにお正月と、この時期は、プレゼントやお年玉がもらえる、1年で一番楽しい季節だよね。そこで64ドリームでもちょっぴりプレゼントの内容をグレードアップ。お目当ての商品があったらどんどんハガキを送ってね。



## 任天堂・64ドリーム

**1** NINTENDO64 クリアブルー 1名

12月1日に仲間入りした新色のN64

**3** NINTENDO64 クリアオレンジ&ブラック 1名

ダイエーカラーのオレンジとクリアブラックのN64

**5** 1名 ゲームボーイカラーきらきらパール

『ポケモン金・銀』発売記念のスペシャルカラーだ

**7** 5名 ポケットプリンタ

『ポケモン金・銀』に「ポケットプリンタ」つなげば、いろいろプリントして楽しめるぞ

**2** NINTENDO64 クリアレッド 1名

こちらも12月1日仲間入りの新色

**4** ゲームボーイカラー 1名

『ポケモン金・銀』発売で大人気のGBC

**6** 1名 ゲームボーイカラーブラックアオレンジ&ブラック

ダイエーカラーのオレンジのゲームボーイカラー

**8** 5名 ドンキーコング64ポスター

店頭にはられている特大ポスターだぞ
＊なお写真は実物とは若干異なります

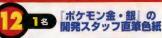
## ハドソン

**9** 2名 N64ソフト 爆ボンバーマン

ボンバーマンが大活躍の最新作。友達との対戦ももりあがるぞ

## タイトー

**10** 3名 N64ソフト 電車でGO! 64

N64ならではのキレイなグラフィックは見物。路線も多く。快適な操作感もグッドだ

## トミー

**11** GBソフト ダンシングファービー 3本

大人気のファービーがGBに登場だ

## ゲームフリーク

**12** 1名 『ポケモン金・銀』の開発スタッフ直筆色紙

インタビューに登場している、ゲームフリーク開発スタッフの直筆色紙をプレゼント

## ランドネットDD

**13** ドシンカードセット 20名

ドシンの特製カードを4枚セットで

## ホリ電機

**14** ホリパッドミニ64 25名

人気のホリパッドミニ。残りわずかだぞ

## 永見さん

**15** ポケモングッズ 3名

アメリカのバーガーキングで永見さんがゲットしたポケモングッズだぞ

## 20世紀フォックス

**16** 4名 特製カード

映画「ファイトクラブ」の特製カード

**応募の方法** アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 99年1月20日 **当選発表** 64ドリーム4月号(2月発売)

ハガキは次ページについてるよ

# 読者アンケ〜ト

アン・ケイゾーっス。ニューフェイスっス。今月はアン・ケイトちゃんのかわりっス。あ、ケイゾーっていってもオブチさんとは関係ないっスよ。「っス」って言ってると、どうしても体育会系に見られちゃうのがツライっスねぇ……。

**Q1** 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

**Q2** 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

**Q3** 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

**Q4** 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

| No. | 記事 | No. | 記事 |
|---|---|---|---|
| 1 | 付録：特製シール | 25 | トーキョー発GAME STREET JOURNAL |
| 2 | N64新作ソフトカレンダー | 26 | 64フォーラム |
| 3 | N64ドリームランキング | 27 | ドリームインプレッション |
| 4 | ゼルダの伝説外伝 | 28 | ナベケンの今月の1本 |
| 5 | ドンキーコング64 | 29 | ロクヨン大通り商店街 |
| 6 | 星のカービィ64 | 30 | ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー |
| 7 | スーパーマリオRPG2 | 31 | 特集：宮本茂ロングインタビュー |
| 8 | 糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！ | 32 | 教えて本郷さん N64の質問箱 |
| 9 | スターツインズ | 33 | 毎月新聞 |
| 10 | バイオハザード2 | 34 | 4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」 |
| 11 | 爆ボンバーマン2 | 35 | SFC&GB情報局 |
| 12 | ガントレット | 36 | 64DD通信 |
| 13 | スーパーロボット大戦64 | 37 | 現代大戦略 Ultimate War |
| 14 | 実況パワフルプロ野球2000 +パワプロクンポケット2 | 38 | 日本プロゴルフトーナメント64 |
| 15 | ロボットポンコッツ64〜七つの海のカラメル〜 | 39 | 井出洋介の麻雀塾 |
| 16 | バーチャルプロレス2〜王道継承〜 | 40 | それゆけ!!マリオ親衛隊 |
| 17 | チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース | 41 | ドリテクの殿堂 |
| 18 | トップギア・ハイパーバイク | 42 | N64新作ソフトカタログ |
| 18 | トップギア・ラリー2 | 43 | カプコンファンクラブ |
| 19 | ロクドリエンタメ倶楽部 | 44 | 読者プレゼント |
| 20 | ゲームソフトファンクラブ2 | 45 | 読者アンケート |
| 21 | マンガ「Dream Drunker」 | 46 | マンガ「ロクヨン夢日記」 |
| 22 | ちづるのアナログチャット64 | 47 | 別冊「64ソフトパーフェクトカタログ」 |
| 23 | ポケットモンスター金・銀 | | |
| 24 | デス仙人のゴリラでも分かるN64教室 | | |

**Q5** 今後出るN64&64DDソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
【4月号（2000年2月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、集計期間内に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

| No. | ソフト | No. | ソフト |
|---|---|---|---|
| | 【あ行】 | 24 | トップギア・ハイパーバイク |
| 1 | 井出洋介の麻雀塾 | 25 | トップギア・ラリー2 |
| 2 | 糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！ | | 【な行】 |
| 3 | ウォール街（仮） | 26 | 日本プロゴルフツアー64（仮） |
| 4 | ウルトラベースボール実名版64 | 27 | 忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー |
| 5 | エキサイトバイク64（仮） | | 【は行】 |
| 6 | エフゼロエックス エクスパン ションキット（仮） | 28 | バーチャル・プロレス2〜王道継承〜 |
| | 【か行】 | 29 | パーフェクトダーク（仮） |
| 7 | ガントレット（仮） | 30 | バイオハザード2 |
| 8 | キャベツ（仮） | 31 | パネルでポン64（仮） |
| 9 | 巨人のドシン解放戦線チビッコ大集合（仮） | 32 | VIEW POINT 2064 |
| 10 | 現代大戦略 Ultimate War | 33 | ファイアーエムブレム64（仮） |
| 11 | コンカーズクエスト（仮） | 34 | フライトシミュレーター（仮） |
| | 【さ行】 | 35 | 星のカービィ64（仮） |
| 12 | サウンドメーカー（仮） | | 【ま行】 |
| 13 | 実況パワフルプロ野球2000（仮） | 36 | MOTHER 3 豚王の最期 |
| 14 | シムシティー64 | 37 | マリオアーティスト タレントスタジオ |
| 15 | 将棋（仮） | 38 | マリオアーティスト ポリゴンスタジオ |
| 16 | スーパーブラックバス64 | 39 | マリオパーティ2 |
| 17 | スーパーマリオRPG2（仮） | | 【ら・わ行】 |
| 18 | スリッ駆　ラジッ駆 | 40 | レブ・リミット |
| 19 | ゼルダの伝説外伝（仮） | 41 | 64ウォーズ |
| | 【た行】 | 42 | 64風来のシレン（仮） |
| 20 | 大刀〜ダイカタナ〜 | 43 | WIPE OUT64 |
| 21 | ちゃんばらファイター | | |
| 22 | DT DD版（仮） | | |
| 23 | 動物番長（仮） | | |

**Q6** 『ポケモン金・銀』で新しく登場するポケモンで、あなたが好きなポケモンを教えて下さい（2つ以内）。

**Q7** あなたがまだ持っていないN64ソフトで、今月号の別冊付録を見て欲しいと思ったN64ソフトを教えて下さい。（2つ以内）。

切手のいらないお得なアンケートハガキは次ページについてます。
1月20日の消印まで有効だよ。どんどん応募してね！

## 64ドリーム12月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
宮城県・高橋　慶太

●コントローラブロス
青森県・成田　昂大
千葉県・細川　智弘
埼玉県・赤星　和輝
東京都・木口　太一
新潟県・名塚　裕樹

●ゴールド64
静岡県・松本　一起

●ゲームボーイカラーポケモン3周年記念バージョン
愛知県・中井　辰明

●ゲームボーイカラー
愛知県・堂園　将吾

●ポケモンスナップ特製カメラセット
千葉県・中村　直人
広島県・柿村　元成
栃木県・上山　有紀
新潟県・山崎　裕基
富山県・潟渕　寿典
東京都・高橋　勝美
広島県・藤永　智也
兵庫県・太田　晋介
北海道・木谷　公治
奈良県・柴田　寛子

●ビーストウォーズメタルス64
岡山県・森本　浩章
山梨県・村松　亘
北海道・黒沢　優一

●夜光虫II〜殺人航路〜
長野県・渡辺　祐助
佐賀県・池田　大輔
大阪府・下内すぴか

●夜光虫GB
長野県・桜井　傑
兵庫県・松本　大佑
徳島県・吉見　国広

●ウィンバック
広島県・方岡　誠
埼玉県・横田　和樹
山形県・生田　淳二

●グランデュエル体験版
岐阜県・石田　宗之
大阪府・森　拓海
徳島県・板垣　真衣
島根県・高本　敬太
北海道・高市　真幸
長野県・川端　祐斗
静岡県・杉山　和彦
愛媛県・松下　邦雄
愛知県・松原　知成
広島県・河合　優子
北海道・坂本　祥幸
神奈川県・高野　洋一
東京都・須田　武史
奈良県・芳村　晃弘
愛知県・佐藤　恵
鹿児島県・川原　健太
長野県・小林　由美
秋田県・矢野　ひかる
秋田県・加藤　琢磨
北海道・横田　繭美
栃木県・藤平　春成
広島県・中山　隼人
新潟県・関　竜介
岡山県・河本　典子
大阪府・西垣　徹也
京都府・宮崎　奈々
兵庫県・北川　直毅
徳島県・堀　純一郎
滋賀県・辻　言一
福岡県・小河　拓

●ドラゴンクエストI・II
東京都・越後谷　和紀
栃木県・高波　美紗子
茨城県・荻沼　恵

●ホリパッドミニ64
兵庫県・井関　智晴
佐賀県・山田　竜平
大阪府・吉田　一登
埼玉県・小林　隆之
東京都・武内　一矢
滋賀県・青井　淳
愛知県・牧原　早希
宮城県・小湊　広太
岩手県・小舘　本惇
大阪府・大橋　佑介
愛媛県・清家　龍一
栃木県・渡邉　友行
神奈川県・吉田　英人
静岡県・大石　直史
愛知県・横山　裕己
福島県・小野　悠樹
岐阜県・平田　明日香
埼玉県・大内　和弘
新潟県・佐藤　悠
広島県・森下　有里
宮城県・阿部　貴史
大阪府・冨田　弥生
東京都・宇野　瑛
熊本県・河合　秀樹
愛知県・渡辺　和子

●ポケットGTネックピース
沖縄県・上原　研大
和歌山県・中家　康宏
広島県・川路　将太
北海道・荘司　孝斗
京都府・松山　真也
（エンドー経費プレゼント）

●マグネットシート
静岡県・神山　勇
山口県・安村　尚子
滋賀県・長谷川　遼
（敬称略）

## アン・~~ケイト~~ケイゾーの視点 vol.?

どーも、アン・ケイゾーっス。あっ！石を投げないで！今月はアン・ケイトちゃんがオヤスミなので代打の私ケイゾーがこのコーナーを担当させてもらうっス！あ、アン・ケイトちゃんは別に体調が悪いとかそういうワケじゃないので皆さんご安心を。来月からはいつも通り、元気なアン・ケイトちゃんの姿が見られるはずっス。さて今月は、よく寄せられる質問「どんなハガキが読プレに当たりやすいの？」にお答えして見るっス！基本的には抽選なので当たりやすいもナニもないんだけど、せっかく当たったのに住所や郵便番号がちゃんと書いてないから無効になっちゃうコトが毎月あるっスね。小さなお友達は住所や電話番号はお母さんに書いて貰った方がいいかも知れないっス。あと、ぜひ気をつけて欲しいのは、住所は都道府県の名前から書くこと！コレって大事っスよ！県庁所在地以外だとどこの県か分からないことも多いっスからね。

The 64DREAM NINTENDO64 大好きマガジン

# 1月21日(金)

## に発売します

定価 490 円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

## NEXT MENU 次号予告

いよいよ2000年がやってくる！ 新しいミレニアム最初の64ドリームでは、恒例の「ドリテクの殿堂スペシャル」や『スマブラ』発売1周年記念インタビュー、さらにあの、期待のソフトのポスターも付録にする予定。もちろん、『ポケモン金・銀』や『ドンキー64』の攻略情報など、話題は盛りだくさんです。お楽しみに〜！

＊予告の内容等は変更される場合があります

## EDITOR'S VOICE 編集後記

●『ポケモン金銀』ガイドブックに続き（74Pを見てね)、『DK64』の攻略本も制作中ってわけで、編集部一同、超多忙な師走'99を迎えています。Y2Kなど心配ごともありますが、みなさん、よいお年をお迎えください！

●NHKの朝の連ドラはやっぱり面白い。今回は仮面ライダーのせがた三四郎が和菓子を創る楽しい設定。京都の文化や伝統、それにえげつなさ？が描かれていてもう最高。竹内結子もかわいいねえ（でも紺野美沙子ファンのわたる）

●1999年の俺的ブーム一覧。「サイレントヒル」「NHK朝ドラのあすか」「マトリックス」「テレタビーズ」「三国志」「オークション」「GUNPEY」。なんつーか基本的にまとまりがない……（祝! 母校花園出場マッシー）

●99年もついに終わりです。今年1年ご愛読ありがとうございました。個人的には「大魔王の絨毯爆撃」のような怒涛の年でしたが、世界の終焉には至らなかったので、2000年も気合いを入れてがんばります（ケイ少佐）

●寒い季節は家にこもって、どB級な怪獣映画などを見たくなるが、困ったことに近所のビデオ屋のB級怪獣ものは見つくしてしまった。誰か「吸血怪獣ヒルゴンの猛襲」とかおいてるビデオ屋知りませんか？（もっちー）

●『ポケモン金銀』最高。前作は周囲にポケモンファンがおらず、ポケモンの名前を知らなかったせいで全然楽しめなかった。ところが「ポケモンカード」のおかげで名前が覚えられ、大ハマりしたという具合（エンドー）

●もう最近だれも大魔王について語りませんが五島勉さんはいかがお過ごしでしょうか。大魔王なんぞよりも人間のいろんな行いのほうがよっぽどコワイよね、今の日本。（自分も身を慎まねば……改心のフカミ）

●金沢へ行ってきた。とても美しい街でびっくり。宮本さんが学生時代を過ごした街なので、ついでに母校もチェックしてきた。街が見渡せるぐらい高い場所にあり、通学がたいへんだったろうなあと考えてしまった（尾関）

●新しい犬がやってきた。新ポケモンの名を借りて「チコ（リータ)」と命名。だって、数年後に「この犬が来たとき、『金』に夢中になって遊んでいたんだよなあ」って思い出せるでしょ（いいちこを毎晩呑んでいる／SAO）

**編集部へのおたよりのあて先は…**

〒102-0074 千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

**バックナンバーに関するお問い合わせは…**

お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（☎03-3211-2568）までお願いいたします。

## STAFF スタッフ

●発行人……佐々山泰弘
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之
遠藤靖幸／深水央
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／大渕豊
白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●編集デザイン……大條千鶴子
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
高橋慶子／小野瀬糸子
水橋洋人／国分亜紀子（az! firm）
金井了／萩原美和／福田和行
越智健夫（VAC creative）
岡田清一朗／水谷明彦（AD GAIN）
●写真撮影……水口哲二/加藤昌人
坂田陽一
●イラスト……中植茂久／渡辺健一／記村隆鶴
牧野タカシ／三浦ゆうま
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

**The64DREAM 2月号**

1999年12月21日発行

発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

2月 ザ・ロクヨンドリーム 最新情報満載号

●別冊付録 64ソフト全カタログ
●宮本茂ロングインタビュー

2000 Feb.
MYCOM
ムックシリーズ

1999年12月21日発行 〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 毎日コミュニケーションズ
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価:本体467円+税



9784839902087

1929476004673

ISBN4-8399-0208-9

C9476 ¥467E

雑誌68392-31